1997年2月1日発行(毎月1回・1日発行) 第3巻第2号/通巻21号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

月刊ネオジオフリーク



天草降臨

★全キャラ対CPU戦攻略

サムライスピリッツ

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

★必殺技解説

声優&キャラクター新春メッセージ

第4回ネオジオキャラクター・オフィシャル人気投票

'97年を占うSNK年頭インタビュー

わくわく7

★全キャラ対CPU戦攻略

特別付録

リアルバウト餓狼伝説スペシャル・ポスター

1997 2月号
580yen
芸文社



最高の舞台が待っている。
BOUT
ャル ネオジオに登場
CIAL
Real Bout
SPECIAL
©SNK 1996
★NEOGEOはSNKの商標です。

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

CD
97.1.18
ON SALE



NEO GEO DJ Station

SNK
新世界楽曲雑技団
featuring B.O.F

BAND Of Fighters 遂にデビュー！

メインパーソナリティ“アテナ”で送る夢のラジオ番組「ネオ・ジオ ステーション」。「連続ドラマ、草薙家の一族」をはじめ、「ナコルルのお料理ばんざい！」などこんなの有り？な番組が目白押し。また、あのネオジオワールドでしか聞けなかった各キャラオリジナルボーカル曲をフルバージョンで収録。

B.O.F.-The Band of Fighters-とは
SNK人気ゲームキャラクターの中から、特に熱狂的なファンを持つ5名で構成されるバンドで、メンバーは“K.O.Fシリーズ”より「草薙　京」、「八神庵」、「麻宮アテナ」、“餓狼シリーズ”より「テリー・ボガード」また、“サムライシリーズ”より「ナコルル」の計5名。ゲームキャラクターである彼等自身（ハイテクを駆使した等身大ロボット）が見事な演奏を披露します。「ネオジオワールド」での活動を中心に、今後SNKの各種イベントに出演予定。

<収録予定曲>WE are the B.O.F!/声を聞かせて(ナコルル)/ためいきを焼き尽くせ(草薙　京)/B.O.F. Alive　他

初回特典：NEO GEOキャラ・ネオプリントシール

CD:PCCB-00244　¥2,500(税込)

VIDEO
& LD
97.2.5
ON SALE



サムライスピリッツ天草降臨

SNK

最強の剣士は誰だ!?

シリーズ最多総勢17人のキャラクターの修羅、羅刹ごと（計34キャラぶん）の連続技、対戦プレイを、世界最強のNEO・GEOゲーム攻略集団NEO・GEOフリーク編集部が完全監修！その他、ゲームのエンディング集はもちろんのこと、オリジナルキャストの声優によるナレーションも収録。解説書付。

<収録内容>オープニング／覇王丸（断末奥義～連続技～対戦～自決）／ナコルル（断末奥義～連続技～対戦～自決）／リムルル（断末奥義～連続技～対戦～自決）／服部半蔵（断末奥義～連続技～対戦～自決）／ガルフォード（断末奥義～連続技～対戦～自決）／千両狂死郎（断末奥義～連続技～対戦～自決）／橘右京（断末奥義～連続技～対戦～自決）／牙神幻十郎（断末奥義～連続技～対戦～自決）／首斬り破沙羅（断末奥義～連続技～対戦～自決）／緋雨閑丸（断末奥義～連続技～対戦～自決）／花諷院骸羅（断末奥義～連続技～対戦～自決）／柳生十兵衛（断末奥義～連続技～対戦～自決）／タムタム（断末奥義～連続技～対戦～自決）／シャルロット（断末奥義～連続技～対戦～自決）／風間火月（断末奥義～連続技～対戦～自決）／風間蒼月（断末奥義～連続技～対戦～自決）／天草四郎時貞（断末奥義～連続技～対戦～自決）／天草四郎時貞＆壬無月斬紅郎／エンディング集（各キャラエンディング～スタッフロール）／ビデオクレジット

COLOR/HiFi-STEREO/90min/スタンダードサイズ/CLV(LD)

VIDEO:PCVP-12056　¥4,800(税込)　LD:PCLP-00632　¥4,800(税込)

CD
97.1.18
ON SALE

SCITRON 1500 SERIES



SONIC SKATE SURVEYOR

O.M.Y.

伝説のテクノユニット!?のデビューアルバムにしてセカンドアルバム登場!O.M.Y.の歴史はここから始まった。80年代テクノフリーク必聴の一枚。

<収録曲>
VOLLEY/MUD MORNING/PUNISHMENT/EAST WEST/GAIA TERMINATION/FAMILY PLANS/RADIACTIVE/MISS/LOUGE/1,000 KNIGHTS

CD:PCCB-00243　¥1,500(税込)

PSYCHIC FORCE ドラマCD/TAITO

CD 97.1.8
ON SALE

ラジオドラマCD第3弾は、タイトーの人気3D格闘ゲーム「サイキックフォース」。
ラジオで放送されなかったものも含め、全てのシナリオを収録。
声の出演：子安武人、白石文子、真殿光昭、氷上恭子、高山みなみ、中尾隆聖、秋本羊介、大塚明夫、津久井教生／演出：千葉繁
CD:PCCB-00239　¥2,500(税込)

Fantastic Character Series

CROSS ROMANCE/NICHIBUTSU

CD 97.1.18
ON SALE

キャスト:國府田マリ子、氷上恭子、こおろぎさとみ、水谷優子、平松晶子、今井由香、西村ちなみ、柊美冬
<収録曲> opening「この空はどこにつづくの」（歌：西村ちなみ）／CDドラマ／ORIGINAL BGM／ending「Memories」（歌：西村ちなみ）
CD:PCCB-00245　¥2,500(税込)
初回特典：スーパーピクチャーディスク

SCITRON 1500 SERIES

SONIC WINGS LIMITED/VIDEO SYSTEM

CD 97.1.18
ON SALE

ビデオシステム最新シューティングゲーム
「ソニックウイングス リミテッド」が遂に登場！
ボーナストラックとして真尾まおが歌う「音速娘」等を収録した豪華盤。
<収録曲>ORIGINAL VERSION/VOICE&S.E.COLLECTION/BONUS TRACK
CD:PCCB-00242　¥1,500(税込)
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

SCITRON 1500 SERIES

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL

/SNK 新世界楽曲雑技団

Next Comming Soon!
2月発売予定

オールスター登場のシリーズ最新作を早くも発売決定!
CD:PCCB-00240　¥1,500(税込)
初回特典：スーパーピクチャーディスク

<「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!　日時：TBSラジオ(954kHz)　毎週日曜日深夜25：00～25：30　パーソナリティー：子安武人、氷上恭子>

PONY CANYON　SCITRON INTERNET　URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 2月号

続報!! リアルバウト餓狼伝説スペシャル……14

対CPU戦攻略 サムライスピリッツ 天草降臨……26

特集1 声優&キャラクター新春メッセージ……4

特集2 '97年を占う! SNK年頭インタビュー……9

特集3 第4回ネオジオキャラクター・オフィシャル人気投票結果発表……128

ゲーム攻略&紹介

わくわく7……46
マネーアイドルエクスチェンジャー……56
BREAKERS……60
真説サムライスピリッツ　武士道烈伝……64
NEO·GEO COLLECTION……68
超鉄ブリキンガー……70

連載コラム

人生、アーこりゃこりゃ／コング桑田 ★……132
碧い砂時計／生駒治美 ★……133
遊びは終わりだ!!／安井邦彦 ★……138

設定資料

キャラクターテキスト⑦ "牙神幻十郎"のすべて……72
サムライスピリッツ天草降臨 設定原画集&開発インタビュー……76
真説サムライスピリッツ　武士道烈伝 〜特選設定原画集……94

コミック

リョウの朝ごはん／日向星花……89
サムライスピリッツ・カントリーロード 雪伝／島津わか乃……102
三匹が行く!!／坂本かずみ……136
四コマ一座／城弥広己……143

BOF収録インタビュー……12
ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー/データイースト……86
NEO·GEO TOPICS……88
ネオジオプロムナード……90
ソフト売上ランキング……96
ソフト人気ベスト10……97
クラブハウスコア ☆……98
初心者向け格ゲー講座……100
読者創作ストーリー ☆……106
クロスワードパズル ★……107
パオパオカフェへようこそ! ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆……108
新作発売予定リスト……120
天晴 ☆……121
3パーセントの誘惑 ☆……122

もう一度愛して♡/戦国伝承 ★……124
オールドゲーム攻略/痛快GANGAN行進曲 ★……126
新作モード情報……134
最新音楽CD&VIDEO……139
通販コーナー……140
奥付……142
プレゼント ★……143

表紙●わくわく7　©1996 SUNSOFT
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

★＝プレゼントのあるページを表してます
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

新春キャラクター&声優メッセージ

あけましておめでとうございます。
今号は新春号ということで、ネオジオキャラクターと、その声優さんたちの新春メッセージをご紹介しましょう。
なお、掲載した声優さんたちのサイン色紙は巻末のプレゼントコーナーで読者のみなさんにプレゼントします。ふるってご応募ください。
今年もネオジオとネオジオフリークを、どうぞよろしくお願いいたします。

平成9年新春
ネオジオフリーク編集部

草薙 京







年明けたのはいーけどよ、今年は卒業できんのかよ!

野中政宏

明けましておめでとうございます!
去年は僕にとって本当にいい年でした。歌を歌ったり、ラジオドラマに挑戦したりと、今までで最高に充実した年だったかもしれません。
最高といえば、夏のNF-周年のイベントも盛りあがりましたね。あんなにたくさんの人達に支えられてるんだと思うと、とても嬉しかったし、またがんばらなくてはという気になりました。
今年もみんなに楽しんでもらえるように、もっともっと頑張りますから応援してくださいね。

テリー・ボガード







ハッピーニューイヤー!! 今年も俺達が大暴れだぜ!!

橋本さとし

みなさん、明けましておめでとうございます。
長期に渡りテリーの声を続けていますが、ますます彼と自分の共通するキャラクターのパーツ及び、ポイントが発見できるようになり、僕自身も、今年は役者としてはもちろん、音楽方面にも挑戦し、活動の幅を広げようと思っています。
今後も、テリー同様応援して頂ければ、より「OK!!」というシャウトに磨きがかかることでしょう。

八神 庵

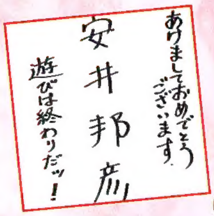


安井邦彦

皆さん、あけましておめでとうございます。
ついこの間、こういったあいさつをしたと思ったのに、もう新年になってしまった!
昨年は、KOFの皆さんや、庵との出会いがある度に、他の仕事とはまた別の喜びやエネルギーをもらって、がんばれた年でした。今年も是非、そうありたい、いや、それ以上でありたいと思っています。
何はともあれ、本年も庵ともども、どうぞよろしくお願いします。



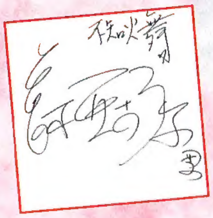
正月がめでたいだとう? 呑気なこったな! 京!!



不知火舞

曽木亜古弥







お正月は振袖姿でアンディと羽根つきよ!

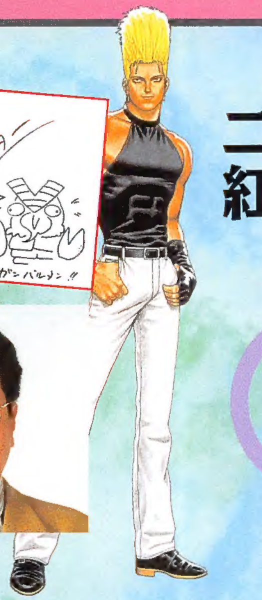
あけましておめでとうございます!! 楽しいお正月をお過ごしですか?

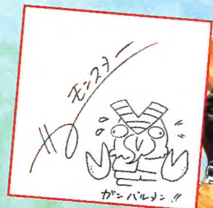
私の演じている不知火舞は1月1日生まれ。どーぞ、祝ってやってください。舞はおせちが大好きですが、私もおせちやお雑煮は大好きです。我が家のは鹿児島風で、おすましの中におもちや小芋、海老なんかがどっかり入ってて、土地柄が出ておもしろいですよねー(なんか色気より食い気の話になってしまったわ)。

さて、今年も私は、そして舞は、パワー全開でがんばります。どうぞよろしく。

二階堂紅丸

モンスター前塚







彼女、僕と一緒に初詣でなんてどう?

新年、明けまして、ア・ハッピーニューイヤーン♡ バカ…。

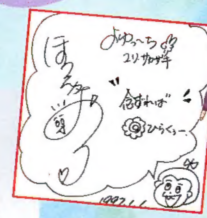
今年もよろしくお願いしますスイスイス~ダラダッタスラスラスイスイスイ~♪(ふっ古い…)と、いきなり年明けから、アホなことをのたまいてしまいましたが、昨年は、皆様から数多くのご声援、ご愛顧を賜りまして、誠にありがとうございました。

今年も、より一層、声のプロフェッショナルとして精進できるよう努力する次第でございます。何卒よろしくお願い板つきカマボコはうま~い!!(それは、いえる!)

ユリ・サカザキ

ほりえかおり







今年もお兄ちゃん達には負けないもんね! バビッとがんばるぞ!!

'96年の結果報告ぅ~!!

①初めていった所

北海道・博多・小倉・名古屋・ハウステンボス、そして3度目の正直!! やっと富士山頂上へいくことができました。夜8時に五合目を出発。天の川まではっきり見える満天の星に見守られえっちらおっちら…。私を含めて10人全員が登頂。予想以上に時間はかかるし、おなかは減るし辛かったけど大・満・足♡

②初めてやったこと

結婚式の司会。友達が3組もハッピーに…。

生駒さん、曽木さん、弓ちゃんとレコーディング。すごくおもしろかった。

親しらずを抜いた。…が全然痛くなかった。

…以上、報告終り。今年もヨロピク♡

麻宮アテナ

さとう珠緒







今年もサイコパワーで元気一杯がんばります♡

ハーイ、みなさんこんにちは!! お元気してますかー? 元気一杯さとう珠緒です。

最近、私はお仕事イケイケでがんばってますが、特に金曜日深夜ドラマ「愛の嵐」の役どころは、私のキャラにぴったりなスっとぼけた女の子なのでおもしろいです。

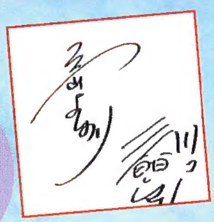
他には、快楽釣美人、スタミナ天国、ボキャブラ天国もよろしくね。それと、毎週月曜深夜1時~3時FM東京で『明石家さんまのG-Gooper』のパーソナリティをやってるんですが、これが超ハイテンション大ぼけトーク。さんまさんのつっこみにたえてがんばってます。

今年も超イケイケでいろんな方向でがんばるので、さとう珠緒をずっとチェックしていてネ♡

ゲーニッツ



フフフ…新年ですか? 更に人類は破滅へと近づいたのですね…





島よしのり

ゲーニッツ・ファンの皆様(低音で)新年あけましておめでとうございます。フフフ。

私、島よしのりは、ゲーニッツの沈着・冷静なイメージとは、実際はぜーんぜん違うんだピョ～ン。本当はものすごく軽～い中年おじさんなんだよ。

(いきなり低音で)でも、私に近づくと、フフッやけどしますよ。今年は特に燃えてますから…、なにをやらかすかわかりませんよ。

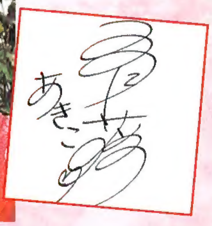
とりあえず、ゲーニッツファンの皆様、本年もよろしく! フフッ…。

神楽ちづる

今年はよい年になりますように…。お姉様、私を見守っていてね…







斉藤亜紀子

ネオジオフリーク読者の皆さん、明けましておめでとうございます。新年からこうしてネオジオフリーク誌上で皆さんにご挨拶できるなんて、いやあ、めでたい、めでたい!

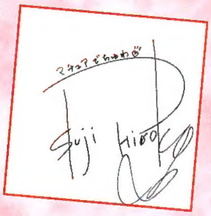
'96年は私にとって、声優デビューした記念すべき年でした。今年もいろんなキャラクターに命を吹き込んでみたいな。

そして最後に〝KOF'97〟では神楽ちづるが最初からプレイできるキャラクターになりますようにっ!! ぱんっぱんっ

マチュア



素敵な夢を見せてあげるわ。…決して醒めない夢をね





辻裕子

♪ 私、マチュア♡ いつまでもマ～チュ～ア! …でもうおなじみ…かな? 辻裕子でございます。

とりあえず、新年のご挨拶〝明けましておめでとうございます〟。

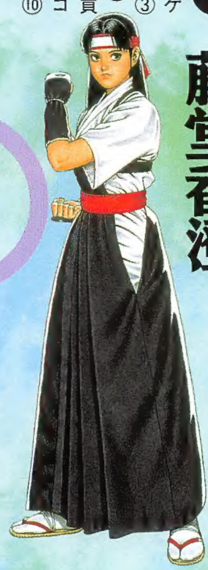
去年はかわいい男の子『真之進』ではじまり、今をときめくKOF'96のナイスバディなお姉様『マチュア』の声をさせて頂くという、何とも調子にのった一年でした。そんなわけで(どんなわけ?!)、これもあれもすべて皆様のご声援のおかげ。

今年もこの私を調子にのせてください。

お願いしまぁ～す。

藤堂香澄

今年もよろしくお願いします







弓雅枝

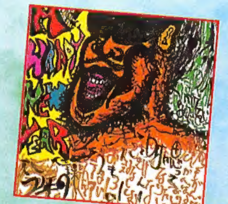
①桂枝雀さんの落語のチケット②黒いくつ下(右側)③ピンクの口紅④かさ(3本)⑤さいふの中味⑥5年前に買った腕時計⑦おり紙⑧左のコンタクトレンズ⑨ベレー帽⑩マフラー

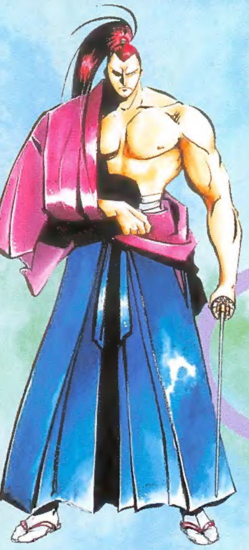
これが私の去年なくしたもの大ショックベスト10です。皆さんは、去年どんななくし物、忘れ物しましたか?

今年は、私も一つ歳をとり大人になるので、忘れ物、なくし物も減るでしょう。そして、今年は少し大人になった私をみていただきましょう…。

今年もよろしくです。

牙神幻十郎





ふん、くだらない…



コング桑田

あけおめ！
去年は兄弟姉妹からのお便りをいただき、ありがとう！ほんま励みになりました。
実は去年の夏頃、連載さしてもらってます「KONG桑田の人生あーこりゃこりゃ」を誰ぞにかわってもらおうと思ったことがあったんよ。せやけど、編集部宛に届いたお便りを見て、「アカン！応援してくれてはる、がんばらな！」と思いまして、終了！といわれるまでやらしてもらいます。
去年は、芝居に燃えました（まだまだですが、楽しみを感じた）。今年はラジオDJとして、なんらかのカタチを築きます。俺もガンバルから兄弟姉妹もガンバレ!!

覇王丸

臼井雅基

ネオジオフリークを御覧のみなさん、こんにちは。リョウ・サカザキ、覇王丸、大門五郎でおなじみの？臼井雅基です。新しい年が明け「これからも頑張りゃにゃあ！」と思っておる私ですが、いやぁ、昨年は皆で歌ったり、ドラマやったりとか、他の声優さん達とワイワイやってとても楽しい一年でした。
やっぱり、皆で何か一つのことをする（何か創る）って、とても楽しいことだなぁって思います。皆さんは何かやってますか？仲間を見つけるって大変なことだと思いがちですが、実際、行動してみると意外とカンタンかも…。
てなわけで、今年の目標は「不言実行」の私をみなさんどうかよろしく…。

正月は美味い酒でも飲みてーな！







緋雨閑丸

金田美穂

皆さん、新年明けましておめでたいですね。私、金田がこうしてご挨拶できるのもいろーんな方々のおかげ。感謝してします。特にファンの皆さん、本当にいつも。（おーい！誰か、忘れてへん？）
今年は、仕事はもちろん、プライベートでは、ウクレレ、旅行それから－（なぁ、僕のこともちゃんと…）ン？誰。まっ、とにかく、一生懸命に（う～っ、五月雨斬り～！）、うっうわぁー。しっ閑丸!?ごめん！ちっちゃんと感謝してます!!
でも、なぜ関西弁!?

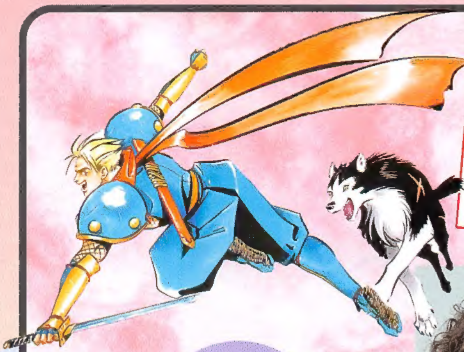


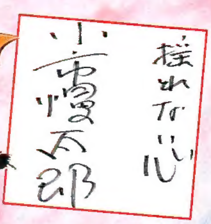




今年の旅はどんな旅になるのかな？

ガルフォード







この世の中の悪者は今年も俺が退治してやる！

小市慢太郎

ネオジオフリークの読者の皆様、新年明けましておめでとうございます。
私、小市慢太郎はすこぶる元気であります。お正月はどうでしたか？私は釣りとマージャンでご機嫌なお正月を過ごしました。
さて、新年の情報です。1／11～23日は東京国際フォーラムにて「東京原子核クラブ」に出演します。さらに、2／6～16日、東京本多劇場、2／28～3／7日まで大阪近鉄小劇場にて、リリパット・アーミー「秘天閣」に客演することになりました。ぜひ、見にいらしてね。

リムルル

今年こそ姉様みたいに強くなるんだー!!







松本恵

どーも、お久し振りです。松本恵です!! え~コホンッ。

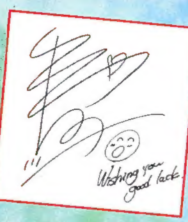
新年あけましておめでとうございます。今年も、ど~か私をよろしくおねがいします。リムルルも、よろしくだよ！

今年、リムルルはお姉様をぬかす!! …つもり♡ 恵も、毎朝歩くつもりだしィ…。だから、2人で修行の道に走るのだ。がんばるから私達が大物になるまで、気長に待っててください。

ここで新情報!! 今月11日から初まる『サイコメトラーEiJi』に出ます。TOKIOの松岡君の妹役で出演するのだ。みなさん、絶対見てね♡

ナコルル

今年もみなさんに大自然の恵みがありますように…







生駒治美

初空に

　夢をたくして天翔る

皆さん、あけましておめでとうございます。今年こそはしっとり女を磨き、舞ちゃんに負けないぐらいの大和撫子に…?

なぁんて無駄なことは考えず、やっぱりぼちぼちやらせてもらいます。NEO・GEOで培った忍耐力(なぜに?)で今年もナコルル、キング、マリー等と頑張るので応援してね。ラジオドラマの方もお聞きのがしなく！

今年こそ、ゲームの腕を磨くぞ！ っということで。まずはRPGでがんばろう…。

風間火月

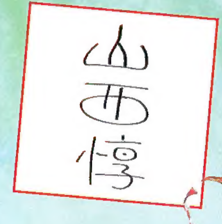
葉月の作るおせち料理はうめぇんだぞ!!

山西惇

どうも。風間火月役の山西惇です。

劇団そとばこまちというところで、役者をやっております。普段の自分は、おとなしい、ボーっとしたタイプの人間なのですが、逆に役のうえでは今回のような、熱血系、キレた系の役をやることが多いです。自分としても、その方がまったく違う自分に出会えたような気がして、楽しいものなんですよね。

今回は、新キャラということで、かなり気合いを入れさせていただきました。私が命を吹き込んだ火月が、これから皆さんの手でどんな風にそだっていくのか、非常に楽しみな今日この頃です。







風間蒼月

正月…忍びには無縁ですね

及川直紀

私の名前は風間蒼月。弟の火月を捜しています。職業は忍者、家族は他に妹がいますが、誘拐されて今はいません。

弟は妹を捜しているのですが、なぜかわけのわからない人達が邪魔ばかりしてホント困っています。弟のことをご存じの方はご連絡下さい。

私は現在、リリパット・アーミー一座に身を隠しています。

2/6~16東京本多劇場、3/1~7大阪近鉄小劇場で「秘天閣」というお芝居に、及川直紀という偽名で出ています。

ああ、火月は何処に…。









'97年を占う! SNK年頭インタビュー

今年のSNKの戦略は!? そしてウワサの64ビット機は!?

昨年はSNKにとって変化の年だった。SSに続くPSへの参入、またビデオゲーム以外についても「ネオプリント」等の発売と、もはやネオジオだけにおさまりきらなくなってきた感もある。
はたして今年はSNKにとってどういう1年になっていくのか? 企画宣伝部の加賀部長にお話をうかがった。



企画開発本部　企画宣伝部　加賀隆部長

今年もおなじみのタイトルは出てきます



期待作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』。もうすぐ登場!

——まず初めに、今年のネオジオの動向についてお願いします。

「はい。まずこの号が出てすぐに、餓狼伝説シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』がゲームセンターに出まわるはずです。

そして春、3月28日に、ついに『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』が発売されます。たいへん長らくお待たせいたしました。

またキャラ人気投票をおこなっているのでもうご存じかとも思いますが、『KOF'97』ももちろん発売されます。

このように、今年も皆さんにとっておなじみのタイトルは次々と出てきます」



今年も『KOF』旋風が吹き荒れるに違いない

——昨年はSS、PSへのビッグタイトルの移植が話題になりましたが、今年もそのような感じなのでしょうか?

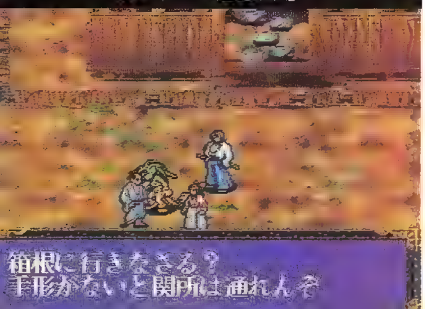
「そうですね、基本的には今年も移植する方向でいきます」

——具体的にはどのようなタイトルが移植されるのでしょうか?

「まずは、3月発売を予定しているのがSS、PSともに『メタルスラッグ』、PSで『KOF'96』、『サムライスピリッツ剣客指南パック』です。

それと以前からアナウンスしていますが、SS、PSともに『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』をネオジオCD版と同じ頃に発売したいと考えています。

ついに発売日決定! 『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』



また、『サムライスピリッツ天草降臨』や『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』などのシリーズ最新作も今後、検討していくことになると思います」



サムライシリーズ最新作『サムライスピリッツ天草降臨』



こちらもSS、PSへは今年中に移植される!?

——SSやPSへの移植は、いろいろと細かいアレンジがなされていますが、今後もこういった試みはなされていくのでしょうか?

「SS、PSともに、ハードの性能や特徴を生かした形でこれからもアレンジをしていきます」

3月には64ビット機をお見せできるといいなぁ、と思っています

——やはり今年の最大の関心事といえば、ウワサの64ビット機の動向だと思うのですが、開発状況はどうなっているのでしょうか?

「今のところ、3月に〝SNKライブツアー〟の予定がありまして、その中で(64ビット機を)お見せできればいいなぁ、と思っています。まぁ、まだはっきりとしたお約束はできないのですが…。

開発の方は、順調に進んでいます」

——その発売のソフトについてですが、ジャンルやタイトル等は発表できるのでしょうか?

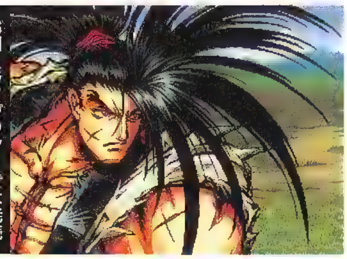
「まだそれについては、もう少しお待ちください」

——SNKライブツアーについて、もう少しくわしくお聞かせ願えますか?

「はい。今まで〝ネオジオCDライブツアー〟と称していたものを、今年は〝SNKライブツアー〟としておこないます。期日と場所は3月2日・大阪、9日・東京、22日・仙台、25日・福岡、27日・名古屋の全国5ヵ所です。NF読者の皆さんは春休み中の方もいらっしゃることですし、ぜひ遊びにきてください。



様々な質問に快く答えて下さる加賀部長



SNKライブツアーでは発売前の武士道烈伝が見られる!

やはりメインは発売直前の『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』です。ぜひ見て、さわって、楽しさを実感していただければと思います。他にも、実際に会場でプレイしていただけるようなものがあと2~3タイトルはあります。

細かいイベント内容などは、決まりしだいネオジオフリークの誌面でお知らせしていきたいと思っていますので、お楽しみに」

アミューズメント全般で親しんでいっていただきたいですね

——昨年はビデオゲーム以外にも、ネオプリント、ネオミニ、ウルトラ電流イライラ棒などの製品が話題になりましたね。



TVでおなじみ『ウルトラ電流イライラ棒』。もうゲームセンターで挑戦してみたかな?

「はい。やはりSNKというのは、まずビデオゲームのメーカーとしてみなさんにとらえられていると思うんですが、ビデオゲームはもちろんのこと、他のアミューズメント商品でも、皆さんに親しんでいっていただきたいなと考えております。

これらの商品も、その一環として受けとっていただければうれしいですね」

——読者のハガキで『ネオプリでSNKのキャラクターと一緒の写真に写りたい』という要望もけっこう多いんですが、そのへんは実現したりはしないのでしょうか?

「そうですね、こちらの方は現在、検討中です。SNKのキャラクターというものが、まぁゲームファンの方への知名度はもちろんですが、一般の方への知名度はどれくらいなのかなと、現在はそのへんをはかっているところです。

楽しみにしている皆さんはもう少し待っていてください」

——ネオミニに入っているキャラクターグッズも大人気で、かなりこれにお金をつぎこんでいる方も多いらしいですよ。

「それではこの私が今度、ネオジオフリークの誌面をお借りしてネオミニの攻略法をお教えしましょう(笑)。それと、ウルトラ電流イライラ棒の攻略も(笑)」

——その時はぜひ、お願いいたします(笑)。

―"サムライRPG発売記念キャンペーン"で当たるナコルルボイス目覚まし時計や、『龍虎の拳 外伝』の特別限定版などといった、ソフト予約特典や限定版等の発売は、今後もおこなわれるのでしょうか？

最初に買った人には特典をあげたいなぁという考えはあります

「そうですね。おもしろい企画があれば、これからもこういったことはどんどんやっていきたいと思っています。
　こちらとしてもゲームファンに喜んでいただけるような企画を出していきたいですね。やはり、ゲームの内容で満足していただけるようにするのは当然として、いちばん最初に買った人には、何かしらの特典をつけてあげたいなぁという考えはあります」



「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」でも、また限定版などが発売されるのだろうか？

やはりファンは大事にしなければなりませんから

―昨年の末に、SNKの公式ファンクラブである"SNKサポータースクラブ（SSC）"が発足しましたが、こちらについてのお話をお願いします。

「以前"ネオジオクラブ"という会報誌をファンの方々へ直送していたのですが、その数が非常に多くなってきましたのと、これを担当していたのが宣伝課なんですが、最近扱うタイトルが非常に増えてきたこともありまして、人手不足でそちらに手がまわらなくなってきたんですね。
　ただやはり、ファンは大事にしなければなりませんから、何らかのフォローはしていきたいと。
　そこでネオジオはもちろんのこと、SS、PS、その他いろんな広い意味で、『SNKファンの皆さんにサービスしていこう』という考えのもと新たに作りましたのが、このSNKサポータースクラブ、通称SSCというわけです。
　そろそろ第1回の締切りが迫ってきています。ファンの皆さまの入会をお待ちしております。年4回の会報誌をはじめ、さまざまな入会の特典も用意しています」



メンバーズカード。ネオジオワールドが入場無料になったり、イベント・ショーへの来場特典など、さまざまな特典があるぞ


入会するともらえるウエストポーチと特製パスケース

皆さんがびっくりされるようなことをやれる1年になると思います

―では最後になりましたが、読者の方へのメッセージをお願いいたします。

「まずは、明けましておめでとうございます。昨年中はいろいろとSNK、ネオジオフリークをかわいがっていただき、ありがとうございました。
　SNKは今年も、『KOF'97』に代表されるようなSNKらしい作品を次々と発表していきます。
　そして今年は、みなさんがびっくりするような1年になると思います。
　ウワサの64ビット機も、今年はみなさんが楽しめるようになりますので、期待していてください。
　それでは今年もSNK、ならびにネオジオフリークをよろしくお願いします」

―本日はどうもお忙しいなか、ありがとうございました。


笑顔を交えつつ質問に答えて下さる加賀部長

B.O.F収録インタビュー

ついに『B.O.F』始動開始!!
アフレコ現場に直撃インタビュー!

前号でも紹介した、謎のバンド"B.O.F〜The Band of Fighters"。12月23日のデビューイベントは、みんないったかな? いけなかった人は、18日に出るデビューアルバムを聞いて、その時の雰囲気を味わってね!
さて、そのデビューイベントに先駆けて、昨年の12月2日、アフレコの収録がおこなわれた。本誌記者も現場におじゃまして収録の感想を聞いてきたぞ!



12月2日、東京の某スタジオにおいて、"B.O.F"のアフレコがおこなわれた。

昨年は、ラジオドラマなどの収録もあって集まる機会も多かったせいか、メンバーのほとんどが顔見知りといった感じ。待ち時間もみんなわきあいあいとした雰囲気で、雑談に花を咲かせていた。

この日はアフレコだけでなく、デビューアルバム『ネオジオDJステーション』のアフレコも同時におこなわれた。この『ネオジオDJステーション』とは、メンバーの一人、麻宮アテナがメインパーソナリティを務めるという設定の架空のラジオ番組『ネオ・ジオ・ステーション』をモチーフにしたコンセプトのアルバム。番組中では曲の紹介はもちろん、バラエティに富んだミニドラマも収録されているのだ。

メンバーはB.O.Fの5人はもちろんのこと、不知火舞、ユリ・サカザキ、チョイ・ボンゲ、山田十平衛、キング、シャルロットの6人も登場。またキャラクターたちの違った一面が見られそうだ。

しかも、番組と番組のあいだにはCMまで入っちゃうという凝り方。もちろん、そのCMもこのメンバーがやっているんだぞ。

人がスタジオと控え室を入れ替わり立ち替わり…、と忙しい収録の最中、出番を待ちつつ休んでいる声優さんたちをつかまえて、収録の感想について聞いてみた。



メインの4人の収録風景。真剣です!



打ち合わせにも余念のない野中&安井!



スタジオ内のマイクをどけて全員集合!!

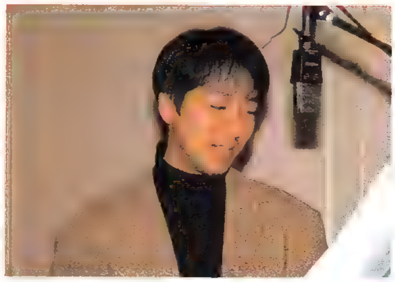
"B.O.F 〜The Band of Fighters" とは?

B.O.Fとは、SNKの人気キャラクターの中から、特に熱狂的なファンを持つ、草薙京(G)、八神庵(B)、テリー・ボガード(Dr)、麻宮アテナ(Vo)、ナコルル(Key)の5人によって構成されたバンドグループ。ゲームキャラクターである彼ら自身(ハイテクを駆使した等身大ロボット)が、見事な演奏を披露。主に「ネオジオワールド」での活動を中心に、今後SNKの各種イベントに出演する予定だ。



野中政宏（草薙京）

台本が結構おもしろいものなので、すごく楽しいんですよ。それと、こうやってみんなと会えるのもね。去年はなんだかんだで集まってやる仕事が多かったんですけど。ゲームの声を録る時って、同じ日でも時間が違ったりして、他の人と会えることって少ないから、今日みたいなのは楽しくっていいですね。
　このアルバムでも歌うんですけど、今度もやる気満々です。特に今回の曲はロックっぽいっていうか、非常にノリノリの曲なんですよ。京らしいっていうかね。だから、前よりもいいものになるように、頑張って歌いたいと思ってます。



安井邦彦（八神庵）

普段会えない方々に囲まれて楽しいです。ゲームのボイス録りだと、一堂に会するなんてなかなかないんで。でも、俺は一人で浮いてます。京とガチガチけんかばっかして、まわりになだめられるみたいな感じで。よくバンドとしてもつなって思いますよ。だけど、昔からけんかするほど仲がいいっていいますし、本当は仲がいいんですよ（笑）。
　歌の方は、京とかアテナとかの曲みたく明るいノリじゃないんです。明るくファンキーにバンドやるのに「地獄へ落ちろ」だのいってるし、リズムも重いし…。ほとんど演歌みたいな感じです。でも、とりあえず、俺らしく歌えたらいいなって思ってます。



生駒治美（ナコルル）

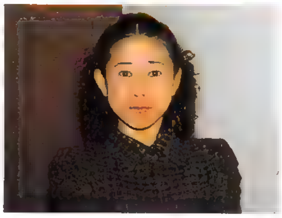
今回のこのCDって、キャラクターの性格っていうのがすごくはずれてて、お遊びの部分がほとんどなんですよ。台本がとってもおもしろくって、いろんなナコちゃんがでてきました。だから、聞く時はキャラクターのイメージをとっぱらってくださいね。
　また、歌を歌うことになったんですけど、もらった曲がとってもきれいなんですよ。聞かせるっていうか、一回聞いたら忘れられない感じの。とっても気に入ってる曲なんですけど、肝心の歌い手の方がね（笑）…。ナコルルらしさがうまく出てるといいなって思ってます。



橋本さとし（テリー・ボガード）

皆さんでこうやって集まって収録するのってはじめてなんですよ。だから楽しいですね。テリーというキャラクターとは長いつき合いさせてもらっているんで、僕としてもとっても愛着があります。かわいいっていうかね。
　どっちかっていうと、テリーはボーカルにしたかったですね。雰囲気とか、ノリとかがそれっぽいじゃないですか。でも、実は後ろにすわってるのが似合ってるのかな、なんて思ったりもしますし。まあ、楽器をやるんだったらドラムが一番合ってると思います。パワフルなドラミングを披露するんじゃないんでしょうか。

曽木亜古弥（不知火舞）



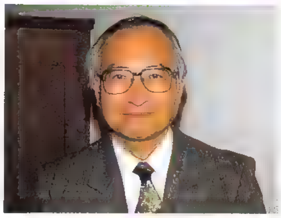
ゲームのキャラクターだけじゃなくて、声優さん同士が友達のように仲がいいんですよ。それで、わきあいあいとやれるので、毎回収録が楽しみなんです。それがキャラクターの方にも役立ってるなって思うんで、そのへんを聞いてもらえたらいいなって思います。

モンスター前塚（チョイ・ボンゲ）



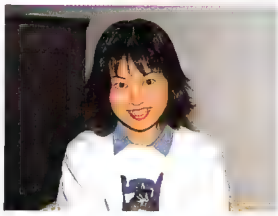
たまに他の声優さんと仕事ができるっていうのは、楽しいですね。なんか、サークルっていうか家族っていうか、そういう雰囲気ができてきてとっても嬉しいです。仕事なんだけど楽しみでもある。今回はチョイ・ボンゲだけで、二枚目はなしで、きわものに徹してます（笑）。

藤代裕二（山田十平衛）



こういう風に、関西の人たちとやるっていうのは初めてだったので楽しかったですね。
　今回、このキャラクターを演るのも初めてってことで、なかなか、雰囲気がつかめなかったんですけど、おもしろくできたんじゃないかなって思います。

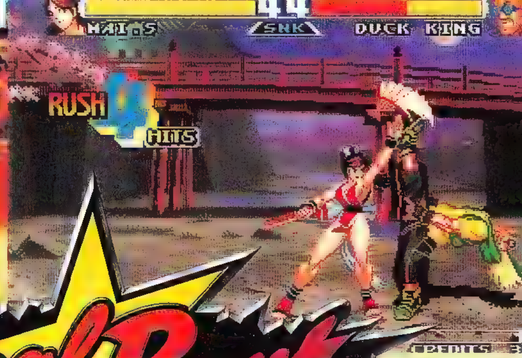
ほりえかおり（ユリ・サカザキ）



今回はみんなそろっての収録だったので、緊張しました。でも、事務所が同じ人が多かったので、少しよかったかなってかんじですけど。回を重ねていくたびにユリが若返ってる気がするんですよ。今回まともなユリってーヵ所ぐらいなんです。酔っ払ってるのとかね。その辺が聞きどころかな？

　残念ながら、麻宮アテナ役のさとう珠緒だけは、スケジュールの都合で別の日の収録となってしまったため、今回コメントをもらうことができなかったが、他のメンバーの熱い意気込みはしっかりと伝えることができたと思う。今後のB.O.Fの活躍に期待しよう！





Real Bout SPECIAL ® ©SNK 1997

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

SNK | 格闘アクション | 394M

MVS	発売日未定	価格未定
カセット	発売日未定	価格未定
CD	発売日未定	価格未定

今回は、少しずつその姿が見えてきたシステムと各キャラクターの必殺技を紹介。そして前号では不明だったゲージの正体も判明。詳しくお知らせしちゃうぞ。

発売が待ち遠しい「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」。今回は全19キャラの必殺技を紹介するぞ！

新たに判明したシステムと必殺技を大紹介！

新たに加わったシステムは、前号では謎だったゲージと、前作のリングアウトに変わって登場のコーナーバトル。どちらも今作の闘いのカギをにぎっているようだ。必殺技は今回紹介するもの以外にもあるようなので、そちらは判明し次第お届けするぞ。もう少し待っててね。



新たな要素が新たな闘い方をつくる

ライン移動

バトルラインが2ラインになったのは、前回お知らせした通りで、他にもさまざまな変更点が加わった。

まず、奥のラインへ移動した時に、前作では一定時間経つと自動的にもとのラインに戻るようになっていた。しかし今回は、ライン移動攻撃などをしない限り、奥のラインにいることができるようになった。

また、奥のラインでもガードができるようになった。

では、ライン移動でできる攻撃などを紹介するぞ。

●ライン移動パンチ攻撃…ラインを移動しながら対面ラインの相手にパンチ攻撃をする。



別ライン時にパンチボタンで、移動しながらパンチ攻撃

●ライン移動キック攻撃…ラインを移動しながら対面ラインの相手にキック攻撃をする。



キックボタンだとキックで攻撃…って当たり前？

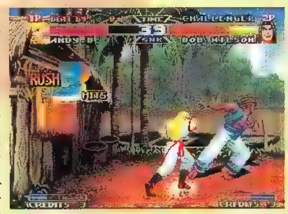
●対ライン攻撃…対面ラインにいる相手に向かって攻撃をする。

●ラインずらし攻撃…同一ラインの相手を対面ラインにずらす技。



Cだと移動せずに攻撃し、相手を自分側に引き戻す

●対ライン必殺技…対面ラインにいる相手に必殺技を繰り出すことができる。



特殊技や一部のコンビネーションアタックに存在するぞ



対別ラインの必殺技も。ラインずらしからつながるかも？

※画面写真およびシステム解析などは開発バージョンのものを使用しています。

パワーゲージ

前作のパワーゲージは、基本技を当てるか必殺技を出すことでしかゲージ量が増加しなかったが、今作では基本技をガードさせても増加するようになった。
また、ゲージは「Hパワー」「Sパワー」「Pパワー」の3段階だ。

〈Hパワー〉
ブレイクショット（ガードキャンセル）が可能な状態になる。ブレイクショットが可能な必殺技は全キャラ一つずつ持っている。

〈Sパワー〉
超必殺技が使用可能な状態になる。

〈Pパワー〉
潜在能力が使用可能な状態になる。潜在能力はライフゲージが赤になると使える。



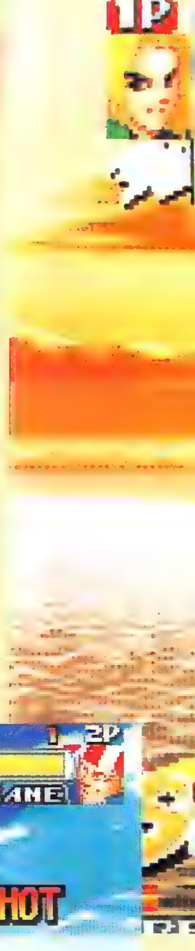
ゲージMAX＋体力赤でPパワー。潜在能力が出せるぞ



Hパワー表示中はブレイクショット可能。ガード直後に…



硬直をキャンセルして特定の必殺技を出せるのだ



ダウン回避

餓狼シリーズでは初登場となるシステム。必殺技や足払いなどの攻撃によってダウンする時に、特定のコマンドを入力することで、対面ラインに回避することができる。
ただし、投げ技、超必殺技、潜在能力、ガードキャンセル技はダウン回避することができないので注意。



天耳拳ヒット！しかし、あわてずにコマンド入力すれば



着地後、別ラインに転がって逃げることができるのだ

ダウン回避コマンド ←↙↓＋D

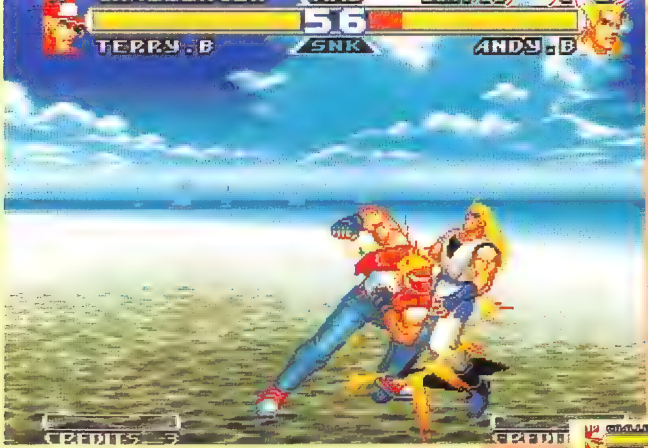
コーナーバトル

前作のリングアウトに変わって加わったシステム。バトルラインの両端に障害物が設定されており、その障害物ごと相手をふっ飛ばすと、相手を気絶させることができる。
障害物には耐久値が設定されている。
耐久値は攻撃を食らったキャラクターが、その障害物に接近した状態でぶつかった時に減少していき、一定値減ると壊れる。



気絶するのはこの時だけ。障害物は次ラウンドで復活する

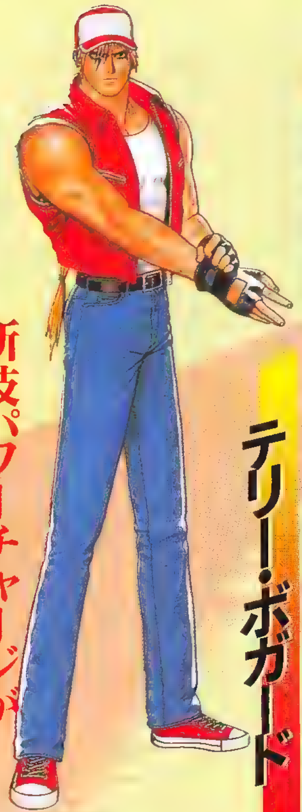
全19キャラクター必殺技紹介！



新技は相手を浮かせるタックル。連続技に使うと強そう

テリー・ボガード

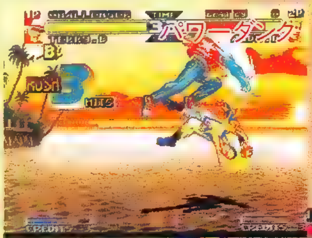
新技パワーチャージが追加されたぜ！ OK！



テリーの必殺技は基本的に前作のものを継承している。
追加された新必殺技パワーチャージは、相手に向かって突進しつつ体当たりを食らわせる技だ。これが当たったあとに、ライジングタックルなどで追い討ちができるようだ。
パワーゲイザーはかなり迫力のある技になった。

技コマンド表

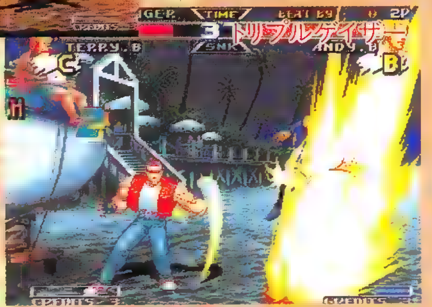
必殺技	
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーダンク★	→↓↘+B
パワーウェイブ	↓↘→+A
パワーチャージ	←→→+A
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
トリプルゲイザー	↓↙←↙→+C



ダンクもしっかり装備。今回も活躍してくれる…かな？



皆勤必殺技バーンナックル。クラックシュートも健在だ



トリプルゲイザーの2発目。少しモーションが変化した

アンディ・ボガード

相変わらずスキが小さい必殺技を多く持ってるぞ



技コマンド表

必殺技	
斬影拳（ざんえいけん）	↙→+AorC
空破弾（くうはだん）★	↙↓↘→+B
昇龍弾（しょうりゅうだん）	→↓↘+C
飛翔拳（ひしょうけん）	↓↙←+A
超必殺技	
超裂破弾（ちょうれっぱだん）	↓ため↘→+BC
潜在能力	
斬影裂破（ざんえいれっぱ）	↙↓↘→+C

アンディの必殺技は見た目の変化は少ない。
飛翔拳で出る気弾の形が、楕円形になっているのが唯一の変更点。
斬影拳は追加入力で追い討ちの技が出る。
潜在能力の斬影裂破は斬影拳から超裂破弾を連続で決めるというもの。



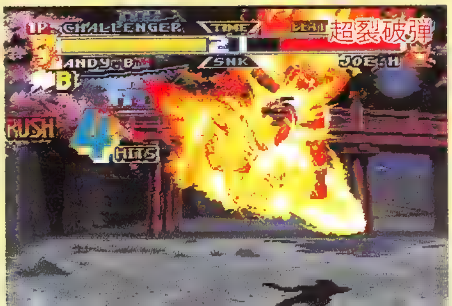
見た目は変化なし。追加技は我弾幸ではなく疾風裏拳



細くなった飛翔拳。現時点では画面端まで届かない



見た目の変化はない。ブレイクショット技は空破弾になった

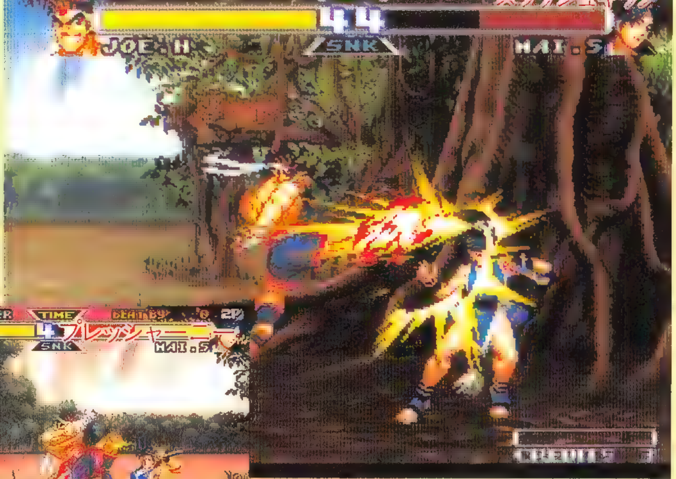


超必、潜在も変更ナシ。しかし、実は新技が…

※コマンドは自キャラが右向きの時のものです。
※技コマンド表中、☆のついている必殺技はブレイクショット必殺技です。

ジョー・ヒガシ





前作同様、弱は1ヒット、強は2ヒットする

技コマンド表

必殺技	
スラッシュキック	↙→+BorC
タイガーキック★	→↓↘+B
プレッシャーニー	→↓↘+C
爆裂(ばくれつ)ハリケーン	→↘↓↙←+C
超必殺技	
スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
潜在能力	
スライドスクリュー	→←↙↓↘+C

ジョーの必殺技は見た目派手なものが多い。

プレッシャーニーは、低姿勢で突進したのち膝蹴りを突き上げる必殺技になった。突進中も攻撃判定があり、3ヒットする。

爆裂ハリケーンは3連続でハリケーンアッパーを繰り出す必殺技になった。

飛ばせー飛ばせーハリケーン！



単純な突進技に。連続技に組み込めそうだ



スクリューは多段ヒット（6ヒット）するようになった



今回は燃えないタイガーキック。基本的には変わらないが



今回も豪快に燃やす龍炎舞。ブレイクショット対応技だ



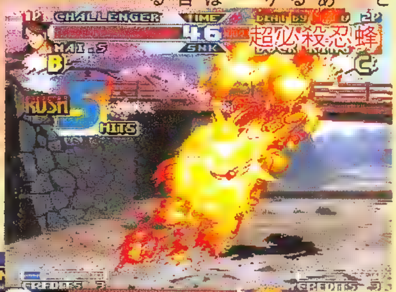
扇子アッパーを連打したあと、扇子連射でフィニッシュ！

舞の必殺技は今回も扇子と炎を使ったものが多い。

乱れ花蝶扇は、当たったあとにコマンドを連続入力することによって、追加技を繰り出していく技になった。

潜在能力の月下乱れ牡丹はジャンプして跳びかかり、自ら爆発してダメージを与える技だ。

乱れ花蝶扇が連続入力の技になった



跳んでいく軌道が少々高いようだ

このあと自ら爆発する。舞の表情が何ともいえない…

技コマンド表

必殺技	
乱(みだ)れ花蝶扇(かちょうせん)	↓↙←+C
龍炎舞(りゅうえんぶ)★	↓↙←+A
陽炎(かげろう)の舞(まい)	↓ため↑+C
必殺忍蜂(ひっさつしのびばち)	←↙↓↘→+C
超必殺技	
超必殺忍蜂(ちょうひっさつしのびばち)	→↙→+BC
潜在能力	
月下(げっか)乱れ牡丹(ぼたん)	→↙→+C



不知火(しらぬい) 舞(まい)



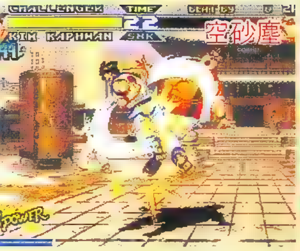


キム・カッファン

潜在能力の鳳凰脚がよりかっこよくなった

コマンド表から分かるように、新必殺技はない。従来の必殺技も、見た目の変化はあまりないようだ。

唯一鳳凰脚だけが、フィニッシュの時に鳳凰のグラフィックが表示されるようになった。



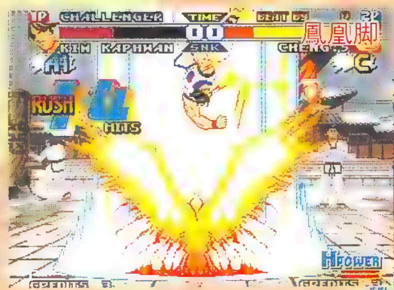
上昇しながらの回転連続蹴り空砂塵もRB餓狼のまま



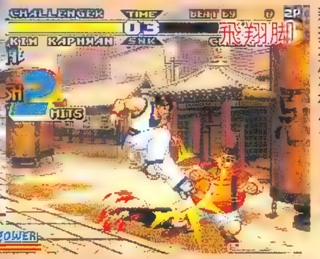
毎度おなじみ半月斬。キムの技は変更点が少ない

技コマンド表

必殺技	
半月斬	↓↙←+BorC
空砂塵★	→↓↘+A
飛燕斬	↓ため↑+B
飛翔脚	空中で↓+B
超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中で←↙↓↘→+BC
潜在能力	
鳳凰脚	↓↙←↙→+C



スイルっぽいド派手な鳳凰脚。今回も潜在能力だ



飛翔脚も…。キム使いは今後の新技追加を祈ろう

貴重な対ライン必殺技のクロスヘッドスピンを持つ

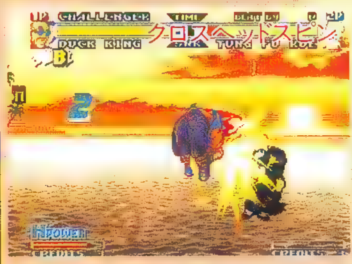


ダック・キング

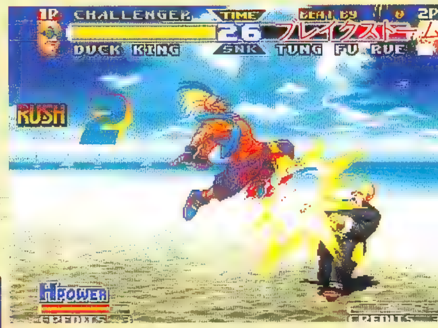
技コマンド表

必殺技	
ヘッドスピンアタック	↓↘→+AorC
ダンシングダイブ★	↓↙←+B
ブレイクストーム	→↓↘+B
クロスヘッドスピン	↓↙←+D
超必殺技	
ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓+BC
潜在能力	
ダックダンス	↓↓+ABC

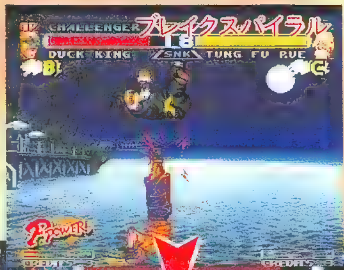
ダックの必殺技も見た目の変化は少ない。ただ、新必殺技のクロスヘッドスピンは今回紹介する必殺技の中では唯一の対ライン必殺技だ。ヘッドスピンアタックで対面ラインにいる相手に向かって攻撃をする。



ラインずらしをキャンセルして連続技になる…かな?

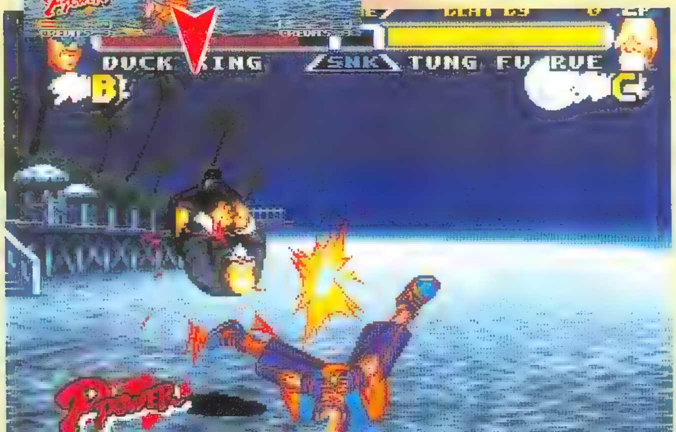


ダウンを奪えるように。安心してBショットに使える?



超必はいつものアレ。コマンドや見た目もそのまま

例によってゴリゴリまわします







前作で強かったビリー。中段打ちは見た目そのままだが…

単独で出せる打撃技に。連続技に組み込めそうだ

火龍追撃棍は前作では当て身系の技だったのだが、今作では普通の打撃技になった。紅蓮殺棍は三節棍で相手を突き上げる技。

潜在能力の大旋風は、軽くジャンプしたのち三節棍で相手を空中に叩き上げ、そのあと地面に叩きつける技だ。

ビリー・カーン

三節棍を使った必殺技で相手を翻弄だ！

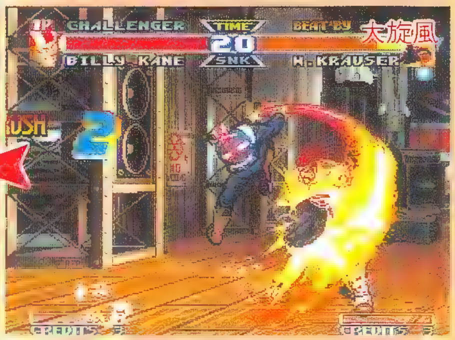


技コマンド表

必殺技	
三節棍中段打ち	←ため→+A
火龍追撃棍★	↓↙←+B
雀落とし	↓↙←+A
旋風棍	A連打
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+BC
潜在能力	
大旋風	↓↘→↘↓↙←+C



さらに叩きつけるような一撃！有効な使い方はまだ不明



炎をまとった棍棒で相手を打ち上げて…

ボブ・ウィルソン

ぐるぐるまわってゴキゲンだぜ！

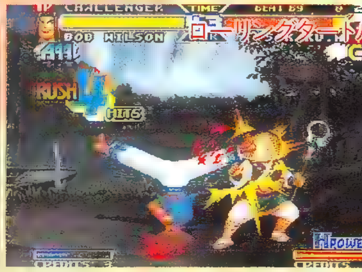


ボブの必殺技はカポエラらしく足を使った技が多い。サイドワインダーは横回転しながら地面をすべっていく技。奇襲に使う他、飛び道具をくぐることもできるかも？

超必殺技のデンジャラスウルフは側転しながら相手を蹴る技だ。



ヘイヘイホーも健在。今回も連続技用だろう

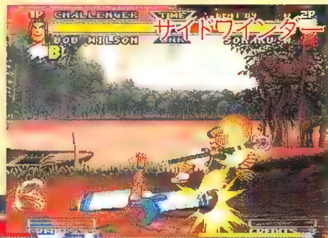


すっかりおなじみの技。最大5ヒットするようだ

技コマンド表

必殺技	
ローリングタートル	↓↙←+B
モンキーダンス★	→↓↘+B
サイドワインダー	↓↙←+C
ワイルドウルフ	←ため→+B
超必殺技	
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+C

ローリングタートルと違ってレバー制御はできない



超必と潜在は前作と同じ。目がまわるぅ〜



ブルー・マリー



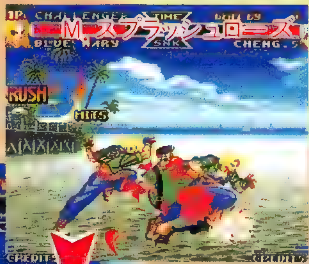


この技の時って、なんだか胸の谷間がすごいぞ



クラックシュートのように先読み対空に使えるかも

スピンフォールは回転しながらジャンプ。かかと落としのような蹴りを繰り出す。多段ヒットするようになった。

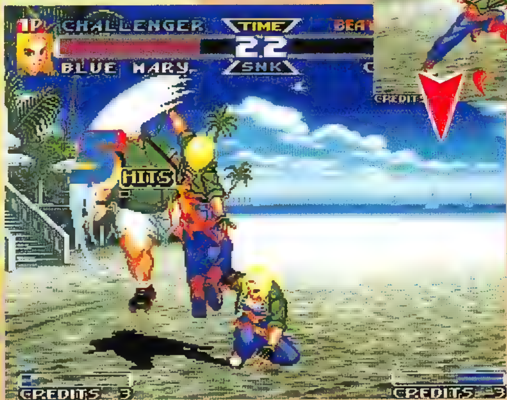


分身するほど速く移動して攻撃…

技コマンド表

必殺技	
ストレートスライサー	←ため→+B
バーチカルアロー★	→↓↘+B
スピンフォール	↓↘→+A
バックドロップリアル	接近して↘↘+AB
超必殺技	
M.スプラッシュローズ	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
M.タイフーン	→←↙↓↘→+C

相手を突き上げろ！　ピンタしてるようにも見える



超必殺技のM.スプラッシュローズは、突進していきヒットすると相手の前をいったりきたりして打撃を叩き込み、上昇しながらの掌打でフィニッシュを決める技だ。

追加入力のある必殺技を持ってるぞ

フランコ・バッシュ



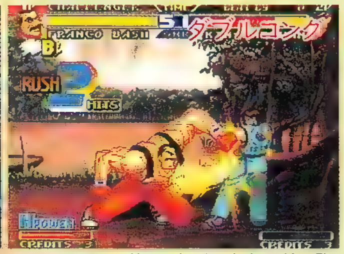
陽気になって登場！必殺技名にも明るさが！

技コマンド表

必殺技	
ザッパー	↓↘→+A
ダブルコング★	↓↙←+A
ゴールデンボンバー	↙ため→+C
ガッツダンク	↓↘→↗+B
超必殺技	
メガトンスクリュー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+C



突進技。Fオメガショットが強かったぶん期待度は高い



これは２発目。前号に掲載したものが１発目だ

ひょうきんになったフランコ・バッシュ。必殺技の名前にも面白いものがある。ガッツダンクは膝で相手を空中に蹴り上げ、そのまま足で踏みつける技。超必殺技のメガトンスクリューは、突進して相手をはさみこむようにパンチ。その後しゃがみこみ、下からアッパーを決める技だ。

膝蹴りで相手を突き上げつつ自らも上昇し…



下降時に空中の相手を踏んで叩き落とす



望月双角

操る邪神がパワーアップ！邪神の力を借りて闘う



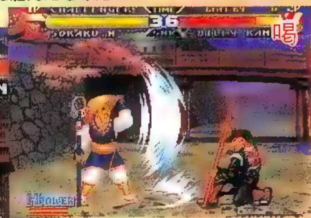
鬼門陣の邪神も肥えまくり。性質は変わらないけどね



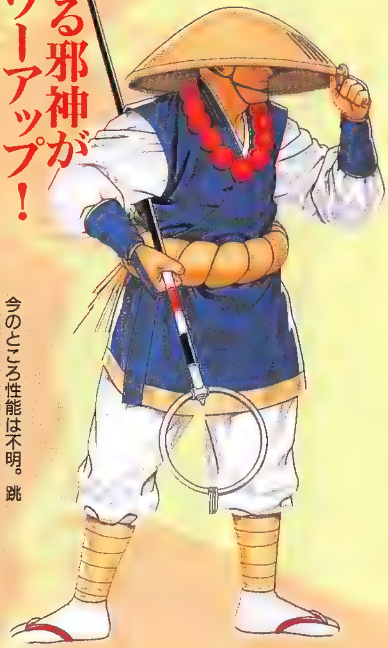
謎の邪神は憑依弾だった。随分と肥えたものだ…



肥えてる、肥えてる。超必だけあり筋肉もなかなかだ



今のところ性能は不明。跳ね返すだけなのか？



邪神を呼び出して闘う双角。必殺技も邪神の力を借りた技が多い。

鬼門陣は必殺投げで、邪神が相手をつかみ相手を頭から地面に叩きつける技。

喝は気のバリアのようなものを前方に出す技。飛び道具を跳ね返せそうな感じだ。

技コマンド表

技	コマンド
必殺技	
憑依弾	→←→+C
野猿狩り★	↓↙←+A
鬼門陣	接近してレバー１回転+C
喝	→↘↓↙←+B
超必殺技	
いかづち	→↘↓↘→+BC
潜在能力	
無慚弾	→↘↓↘→+C

ホンフゥ

必殺技の見た目にかなり変更がある。

九龍の読みは、相手の攻撃をさばききったあと、さらに連続攻撃をするようになった。

制空烈火棍は大きく上昇するようになった。前作のように連発はできないだろう。

必勝逆襲棍はヒット時のみ決めのポーズがついたぞ。



現時点では素早いうえスキがない。もしや使える技に!?



パッと見で変更はない。もちろん地&電光パチキもあるぞ





演出が変化。相手の周囲をまわりながら攻撃したあと…

3連烈火棍でトドメ。やはり連続技用か

技コマンド表

技	コマンド
必殺技	
九龍の読み	←↙↓↘→+C
制空烈火棍★	→↓↘+C
電光石火の天	↓↙←+B
必勝逆襲棍	↓↙←+C
超必殺技	
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
カデンツァの嵐	↓↙←↙→+C



ヌンチャクで相手を叩きのめせ！



連打でヒット数がアップするのは前作同様



当然立ちガード不能。蛇キャンは少々遅くなったようだ

山崎竜二（やまざきりゅうじ）

ケンカ殺法で皆殺しだ！ 痛えな！ この野郎！



蛇使いは下段が加わり、ボタン押しっ放しで最大までためると3方向に連続して攻撃するようになった。

爆弾パチキは必殺投げで、相手をつかんで勢いをつけ頭突き。爆発してダメージを与え、決めたあと自分も痛がる。

裁きの匕首は、今回は思いっきりブッ刺すように…。

技コマンド表

必殺技	
蛇使い（上・中・下）	↓↙←+AorBorC
裁きの匕首★	→↙→+A
サドマゾ	←↙↓↘→+B
爆弾パチキ	→←↓↑+C
超必殺技	
ギロチン	→↘↓↙→+BC
潜在能力	
ドリル	接近してレバー1回転+C



強烈な頭突きをお見舞い。コマンドは某大きい熊と一緒だ



新技は必殺投げ。思いっきり勢いをつけて…

すばやい動きで相手を翻弄



秦崇秀（じんちょんしゅう）

強力な飛び道具と対空技を持つ。

帝王天耳拳は垂直に上昇。手を広げずに、渦状の気をまとって攻撃する。

帝王天眼拳は気弾が円盤状になり、残像のようなものがついた。そして回転しながら飛んでいくようになった。



これも気弾の形と軌道が変化している



容姿からして変化の大きい崇雷。天耳拳はこんな感じに

技コマンド表

必殺技	
帝王神足拳	→→+A
帝王神眼拳（背後）★	→↘↓↙←+C
帝王天耳拳	→↓↘+AorC
帝王天眼拳	↓↘→+AorC
超必殺技	
帝王漏尽拳	↓↙←→+BC
潜在能力	
帝王宿命拳	↓↙←→+C



今回も前に飛ばない。使えないままなのか？



超必は変わらず。相手の体力を吸い取る漏尽拳だ

秦崇雷（じん ちょんれい）

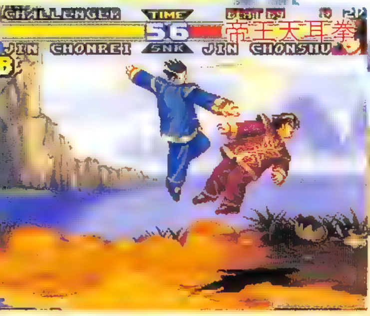


帝王天眼拳は大幅に変更がある。コマンドを入力後、ボタンを押しっ放しでためることで気弾が大きくなるのだ。最大で5ヒットする。

潜在能力の帝王龍声拳は、前作では衝撃波を放つような技だったが、今作では完全な飛び道具になっている。



突進肘攻撃は前作と同じ。→→→の遠距離版も残ってるぞ



これも変わらず。対空&ブレイクショット用だろう



写真で見ると小さいが、実際はまわりに衝撃波があるのだ



ボタンを押す長さで大きさを調節できるのだ

技コマンド表

必殺技	
帝王神足拳（ていおうじんそくけん）	→→+A
帝王天耳拳（ていおうてんじけん）★	→↓↘+C
帝王天眼拳（ていおうてんげんけん）	↓↘→+C
帝王漏尽拳（ていおうろじんけん）	↓↙←→+C
超必殺技	
帝王宿命拳（ていおうしゅくめいけん）	→←↙↓↘+BC
潜在能力	
帝王龍声拳（ていおうりゅうせいけん）	→←↙↓↘+C

弟の超必殺技を必殺技として使える

チン・シンザン

でっかい腹で突撃だーっ！



シンザンはその太った体を利用した必殺技が多い。

超太鼓腹打ちは、シャツのボタンもはじけ飛べとばかりに体をふくらませ、ジャンプして相手に体当たりする技。

超反動満腹砲は当て身系の必殺技。体をふくらませ、そこに相手の攻撃が当たると画面端にふっ飛び、その反動を利用して体当たりを食らわす必殺技だ。

新技は結構楽しげ。まずは「満腹ぅ〜」の声とともにふくれる





画面端で跳ね返り、回転しつつ突進して反撃するのだ



そこに攻撃を受けるとパビッとふき飛ぶのだが…

技コマンド表

必殺技	
氣雷砲（きらいほう）	↓↘→+A
破岩激（はがんげき）★	←ため→+C
超太鼓腹打ち（ちょうたいこばらうち）	↓ため↑+A
超反動満腹砲（ちょうはんどうまんぷくほう）	→↘↓↙←+B
超必殺技	
爆雷砲（ばくらいほう）	↙ため↓↘→+BC
潜在能力	
天地崩落無尽砲（てんちほうらくむじんほう）	→↘↓↙→+C



画面外まで上昇後、上空から襲う。ヒットするとこの通り

タン・フー・ルー

新必殺技をひっさげて健在ぶりをアピール



技名に大がつきモーションも変化。おじいちゃん腕太〜い



口から吐くのが気になる飛び道具。先読み対空？



イってしまいそうな勝ちポーズでヒヤリとさせられるおじいちゃん。だがその技はまだまだするどい。

烈千脚は「餓狼伝説SP」では投げ技だったが、今回は純粋な打撃技になった。

新必殺技の怒顔砲は口からなめ上に向かって気弾を放つ技。先読み対空に使えそう。



餓狼SPでおなじみの技。潜在の激砲もSPであったが…



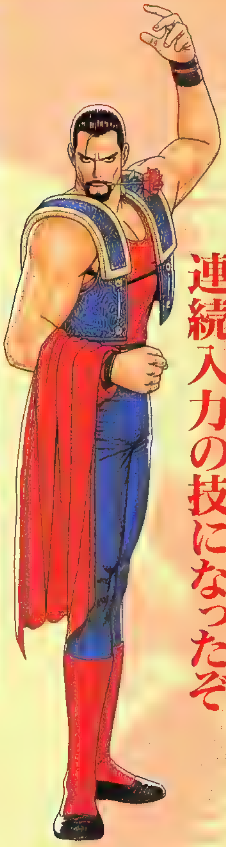
右端脚っぽい技で浮かせて連続蹴りを叩き込むのだ

技コマンド表

必殺技	
箭疾歩（せんしっぽ）	↓↙←+AorC
烈千脚（れっせんきゃく）★	→↓↘+B
怒顔砲（どがんほう）	↓↘→+A
大衝破（だいしょうは）	↙ため→+C
超必殺技	
旋風剛拳（せんぷうごうけん）	→↘↓↑+BC
潜在能力	
激砲（げきほう）	→←↙↓↘+Cため押し

ローレンス・ブラッド

ブラッディサーベルが連続入力の技になったぞ



サーベルを使った必殺技を多く持つローレンス。ブラッディサーベルは3回連続入力で次々と技を繰り出し、最後にサーベルの乱れ突きでしめる。

ブラッディアクセルはブラッディカッターにつなげるための技。ふわりとジャンプし、ジャンプ中に攻撃ボタンを押すとブラッディカッターが出る。



出し方は変わったが、やはり飛び道具を跳び越せそう



今回は螺旋状の気をまとっているのだ



連続３回入力でこの通り。普通のサーベルは特殊技に

技コマンド表

必殺技	
ブラッディサーベル	↓↘→+A
ブラッディスピン★	←ため→+C
ブラッディアクセル	↓↘→+C
ブラッディカッター	ブラッディアクセル中に攻撃ボタン
超必殺技	
ブラッディフラッシュ	↘←↙↓↘→↙+BC
潜在能力	
ファイナルデスブラッディ	↓↘→↘↓↙←+C



斬る回数が大幅に増加。今回は連続技用っぽい

ヴォルフガング・クラウザー

当て身投げを手に入れ超パワーアップ



ボスキャラとして復活したクラウザー。技もボスキャラにふさわしくパワーアップ。

デンジャラススルーは投げ技で、相手を一定時間無防備の状態にする。ここに連続技などを叩き込めるだろう。

フェニックススルーは当て身投げで、相手の攻撃をつかんで対面ラインに叩きつける。

変な構え中に下段以外の攻撃を受けると…





反対ラインまで運んで燃やす。いわゆる当て身投げです

技コマンド表

必殺技	
ブリッツボール（上・下）	↓↙←+AorC
レッグトマホーク★	↓↘→+B
デンジャラススルー	←↙↓↘→+A
フェニックススルー	←↙↓↘→+C
超必殺技	
カイザーウェイブ	←ため↗+BC
潜在能力	
ギガテックサイクロン	→↘↓↙←→↘↓+C



雰囲気が少し変わった？　下段は立ちガード不能なのだ



両腕を広げたまま回転して相手を巻き込む。投げ扱いの技

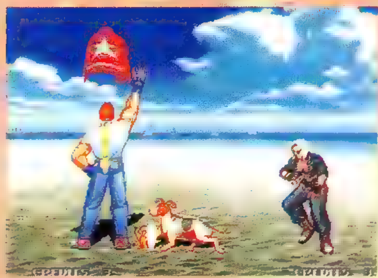
細部の演出を見逃すな!

闘いに疲れた心をいやす演出を見つけたぞ。発見すると思わずニヤリとしてしまうものが多い。

例えば、とあるステージの右端に障害物としてチャーシューを売っている店があるのだが、それを壊すと豚の頭が画面の手前に転がってくるなどだ（これはちょっとグロテスクかな?）。

戦闘中以外でもこのような演出がたくさんあるので、画面の隅々まで目を凝らして探してみよう。きっと面白いものが見つかるぞ。

キャラクターの動きにも注目！　特にフランコは別人のようになっているぞ。そのユーモラスな行動は見るものの心を和やかにしてくれるぞ。もう見るしか！





陽気なフランコの勝ちポーズ



一体何があったんだ、フランコ。これは登場シーンだ。

餓狼ギャル2人の共演。マリーの腰振り挑発に、舞「がんばってー」



画面下の猿に注目！　何と猿がゲイザーを…



頭突きを食らわせたあとに、自分も痛がる山崎



サムライスピリッツ 天草降臨

TM

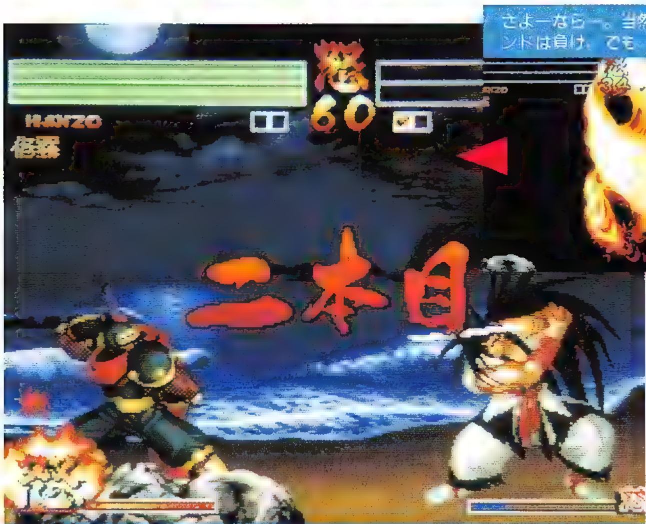
全17キャラ修羅・羅刹による対CPU戦クリア攻略だ!!

前号に引き続き、徹底攻略の「天草降臨」。今月は、全キャラ対応の対CPU戦攻略。

欄外ではCPUの出現順序も載せてあるので、これでCPU戦はクリアも同然!?

情報ひねり係/ジェイケイ

SNK	格闘アクション	378M
MVS 発売中 118,000円	カセット 発売中 32,000円	CD 発売中 6,800円



次ラウンドは怒りMAXで開始。爆炎龍で暴れ回るとするか



さよーなら～。当然、このラウンドは負け。でも



負けそうになったら自決するのも手。半蔵などは特にそうだ

いよいよ公開!! これが噂の自決技コマンドだ！

ちまたのゲームセンターなどで噂が噂を呼んでいた、謎の技の正体…その名も「自決技」の正式なコマンドが、このほどSNKから発表された。

この自決技、本誌の裏技コーナーにも結構な数の投稿がきているので、コマンドは知らなくとも、その存在くらいは知っている人も多いかも…。

肝心のコマンドは次の通り。要するに、武器飛ばし技のレバー部分＋スタートボタンということ。

自決技コマンド
←→↘↓＋スタートボタン

以上のコマンドを入力すると、そのキャラは自決してしまうわけだが（閑丸のように走っていってしまうだけの場合もアリ）、この自決には以下のような効果（？）がある。

①自決した次のラウンドは、初めから怒り状態になる
②自決技は通常技キャンセルでも出せる
③無敵（一応…）

①は結構実用的だ。1本目で負ける寸前、しかも残り時間もない…という時に自決すれば、次のラウンドを攻撃力の高い状態ではじめることができるからだ。対CPU戦でいきなり自決すれば、タイム短縮にも役立つゾ。

②と③は…。見ての通り。とくに実用性はナシ。通常技キャンセルから出すことができ、コマンド入力直後から無敵状態になる…。まぁ、死んじゃってるのに無敵も何もあったもんじゃないケド。



※記事中のコマンドはキャラが右向き時のものです。

お得情報編

連続技の新境地！ 連続斬り空振りキャンセル


C＋Dはのけ反り時間が非常に長い



CD同時押しの連続斬り入り込み（以降、C＋Dと表記）は、単体だと硬直時間が長いものの、ヒットさせた時ののけ反り時間が非常に長い。キャンセルのかかる蒼月、火月、半蔵、ガルフォードは、連続技に利用することも可能。ただし、蒼月と火月はAB同時押しorDボタンを使う技は出せないので注意。

火月なら、画面端でC＋D↓キャンセル焦熱魂（災炎一つ使用）↓踏み込み中斬り↓キャンセル大爆殺がつながるし、ガルフォードや半蔵ならキャンセル避け（回り込み）から技をつなぐこともできる。

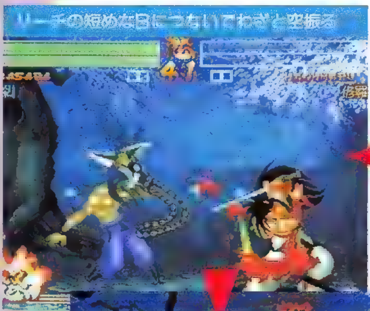
C＋Dにキャンセルがかからないキャラでも、連続斬りの一発目を空振りキャンセルすることで、通常つながらない必殺技につなぐことができるキャラもいる。

例を挙げて説明しよう。破沙羅のC＋D、B、B、Cは、C＋Dの先端を当てると一発目のBが届かずに空振りしてしまう。しかし、Bはキャンセル可能技で、このゲームでは空振りした時もキャンセルをかけることができる。Bに空振りキャンセルをかけて中影縫いや影舞・夢弾を出せば、C＋Dで長時間のけ反っている相手に間に合うのだ。C＋DからBへのつなぎと、キャンセルするタイミングを極力早くするのがコツだ。

この連続技のおもな狙いどころは防御崩し後。少し間合いを調節すれば、うまい具合に先端を当てることができるハズ…というか、相手キャラによっては先端しか届かないため、非常に好都合なのだ。

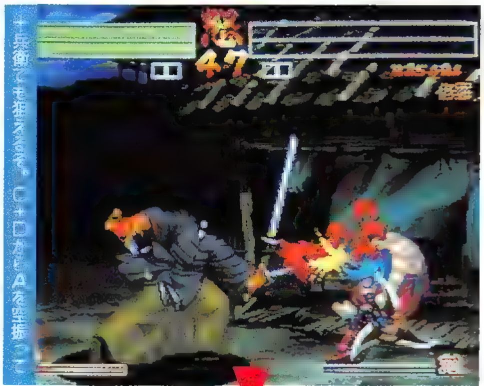
そのほか、右京のC＋D、A↓キャンセル武器飛ばし技。十兵衛のC＋D、A↓キャンセル激　双風陣。覇王丸のC＋D、B↓キャンセル中烈震斬。リムルルのC＋D、A↓キャンセルルプシ　カムイ　エムシ（トイトイ）といったところが連続技になる。この中で、リムルルの連続技だけはAへのつなぎを一瞬遅らせないと決めにくい（Aが空振りしにくいため）。また、C＋Dののけぞり時間はキャラによって差があり、狂死郎やガルフォードなどには入りにくい（入らない）ものもある。


まずはC＋Dの先端を当てた直後に－


リーチの短めなBにつないでわざと空振る


そしてすぐに空振りキャンセル武器飛ばし技


バッチリ連続技に。Bはほとんど見えないぐらいかも


十兵衛でも狙えるぞ。C＋DからAを空振って


空振りキャンセル双風陣！！　機会があったらぜひ決めたい連続技だ

連続技小特集②？ 背後から強斬りを当てて…

うひ〜、ネタがない。ということで連続技の紹介など。

画面端を背にしている時に防御崩し（引っ張り）を決めると、ほぼ密着して相手の背後から攻撃を加えることができる。紹介するのはここから狙える強力（？）な連続技だ。文中の近は近距離技、遠は遠距離技、立は立ち技、屈はしゃがみ技っす。

覇王丸…近立中斬り↓キャンセル剛破↓遠屈中斬り↓キャンセル剛破↓遠屈中斬り↓キャンセル旋風波（一例）。
近立強斬り↓キャンセル弱烈震斬 or 封神斬（正面も可）。

ナコルル…一瞬前進して屈強斬り↓弱アンヌ ムツベ or 踏み込み弱斬り。

狂死郎…近屈強斬り↓遠屈弱斬り。

右京…近屈強斬り↓昇りツバメ返し（弱）。

幻十郎…近屈強斬り↓遠屈強斬り or 三連殺 or 三空殺 or 踏み込み中斬り＋α。

閑丸…近立ち強斬り↓遠立（屈）強斬り or 強梅雨円殺陣。

骸羅…近屈強斬り↓キャンセル避け↓遠立強斬り。

天草…近屈強斬り↓遠屈強斬り or キャンセル凶冥十殺陣。

十兵衛…近立強斬り↓少し歩いて遠立中斬り↓キャンセル弱水月刀 or 中二ッ角羅刀。

タムタム…屈強斬り↓前ジャンプ昇り強斬り。

ふう、だいたいこんなところです。強斬り系の攻撃が2連続でヒットしたり、背後から飛び道具をヒットさせるとダウンを奪える。ほとんどは追い打ち攻撃まで確定するぞ。



安定しゃがみ強斬り。端に引っ張った時は→



昇り強斬りがつながる、と覚えておこう。タムタムは比較的狙いやすい

天覇封神斬をガードしたあとなど

下をくぐって決めれる連続技も中にはある



怒り爆発で逃げ防止

知っている人も多いと思うけど、怒り爆発中はゲージがなくなるまでタイムが進まない。ただそれだけ。残りタイムが少なくて体力負けしている時、相手が逃げまわるようなら怒り爆発を使ってみるのも一つの手だ。使って負けたら悲惨だけど、一本取られているなら迷わず使うべきだ。



こんな状況では、もう怒り爆発するしか手はない

追い打ち攻撃の秘密

ダウンした相手に追撃を加える「追い打ち攻撃」。この技は必殺技扱いになっているらしく、通常技や連続斬りをキャンセルして出すことができる。前号で紹介した連打法を使って出すこともできるぞ。

また、追い打ち2は空中でも出せる（ごく低い位置限定だが）。退き込み中に出すことができるし、ナコルルの下段狙い攻撃（➡＋D）をキャンセルして出せるのだ。

また、蒼月のみ追い打ち2をキャンセルして空中必殺技を出すことが可能。C＋D、B、B、C↓キャンセル追い打ち2↓キャンセル死月で5斬だ。全然減らないけど。

連続入力必殺技から連ね斬り

前号の欄外でも少し触れたけど、コマンドを連続で入力する必殺技の2発目以降を連ね斬りに代えることができる。

対象となる必殺技は、火月の六道烈火、ナコルルのカムイリムセ、幻十郎の三連殺、十兵衛の双月陣、タムタムのムーラ・ムーラ。どれも最後の追加技を出すと連ね斬りを出せなくなるので注意。

まあ、実戦で使えるのは幻十郎ぐらい（火月も使えなくはないかも）だけど。



13連斬の13斬目→下段ガイコツ



連ね斬りがつながる。羅刹タムのイカス連続技だ



風間火月（かざまかづき）

攻略／修羅騎士 鷹

対CPU戦 基本戦法

●強斬り迎撃パターン：CPUが跳び込んできた時に、反応して昇り強斬りとしゃがみ強斬りで返していくパターン。また、相手によっては跳び越えていってしまう場合がある。この時は、後ろから近距離立ち強斬りを決めていくといい。

●跳び込みパターン：ジャンプ強斬りの当たる位置から跳び込み、スカし投げ（防御崩し）や連続技を狙うパターン。

跳び込み方はキャラによって違うのだが、その辺はキャラ別を参照してくれい。また、強斬りを出す際は連続技が狙えるように、打点を低めにして跳び込んでいこう。連続技については前号を参照。

修羅専用連続技を紹介。画面端で、C＋D→キャンセル焦熱魂（災炎つきでB）→踏み込み中斬り→キャンセル大爆殺。威力も高く、あび。

対CPU戦 キャラ別攻略

最初の1、2面は適当に強斬りを出しているだけで勝てるので問題はないぞ。

●強斬り迎撃パターンが通用するキャラ：リムルル、ガルフォード、破沙羅。

対リムルル。普段は遠距離中斬りをガードし、少し踏み込んで遠距離立ち中斬りを当てる戦法を取っていく。そのうちジャンプするが、跳び越してしまうので、着地際に近距離立ち強斬りを当てよう。

対破沙羅の補足。遠距離強斬りをガードしたあとは、踏み込み中斬りや踏み込みから防御崩しを狙っていこう。

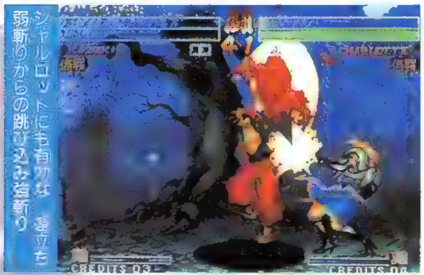




着地で崩し。閑丸にも有効だ！

●跳び込みパターンが通用するキャラ：覇王丸、天草、閑丸、シャルロット、狂死郎。

5面に出てくる覇王丸と天草には、立ち弱斬りを振って遠距離立ち強斬り（覇王丸）、跳び道具や遠距離しゃがみ強斬り（天草）を誘って、そのスキに跳び込んでいこう。見てからでは間に合わないので立ち弱斬りを出したらすぐに跳び込むといい。



シャルロットにも有効な遠立ち弱斬りからの跳び込み強斬り

狂死郎にはジャンプ攻撃が当たらないように出し、着地と同時に崩して（画面端に持っていくように）しまおう。崩したら立ち中斬り、端なら近距離立ち強斬りを決めよう。



遠立ち弱斬りに反応させ



遠距離立ち強斬りのスキに跳び込み強斬りをブチ込め！

●各キャラ攻略

斬紅郎に対しては、突進してくる必殺技などをガードしたあと、14連斬を狙っていこう。この14連斬だが、斬紅郎に対してのみ16斬になり、威力も通常のものよりかなり高くなる。これを決めることができたなら2発ほど追い打ちーを決めてやろう。

これを1セットとして、合計4セットで倒すことが可能。

また、技が届く場所ならC＋Dを適当に出していってもいいぞ。結構当たってくれる。



14連斬。1セットでこの威力。あびーだ

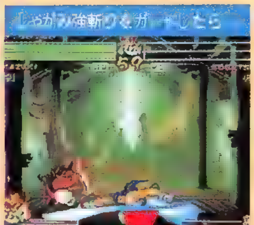
CPU出現順序
A：閑丸→狂死郎→覇王丸→リムルル→ガルフォード→破沙羅→天草→斬紅郎→蒼月
B：十兵衛→ガルフォード→閑丸→シャルロット→覇王丸→狂死郎→天草→斬紅郎→蒼月

強敵！ ▶▶ 風間蒼月（かざまそうげつ）

俺の強敵ったら兄貴しかいね〜よ!!

その兄貴の倒し方だが、返し技に徹するのが最もいい。要は、待ってガードしたあとに何かしらの技を決めていくというものだ。炎上お〜!!

普段は中間距離の間合いを取ってしゃがみガード。足払い（スライディング）をガードした時は14連斬か立ち中斬りで反撃。月隠れで密着するほど近くにきたら防御崩し。しゃがみ強斬りをガードした場合は踏み込み中斬りを決める。また、近距離で月光をガードした時はすぐに遠距離中斬りか14連斬で反撃。ゴタゴタ書いたけど、対人戦に近いので注意だ。これで葉月を救出できるぞ。



しゃがみ強斬りをガードしたら





長〜い中斬りで誘い逆に反撃をつぶしてやれ！

風間蒼月（かざまそうげつ）

攻略／モリスケ

CPU出現順序 A：右京→半蔵→閑丸→ガルフォード→幻十郎→タムタム→天草→斬紅郎→火月
B：破沙羅→タムタム→幻十郎→リムルル→右京→半蔵→天草→斬紅郎→火月

対CPU戦 基本戦法

蒼月の基本はリーチのある遠距離立ち中斬りの先端を当てるようチクチク出していく、修羅と羅刹共通の簡単なもの。

立ち中斬りをガードされた時は相手も反撃してくるが、先端をガードさせればほとんど空振りさせることができるので、そこにしゃがみ強斬りを決めてやろう。立ち中斬りの合間をぬって跳び込まれることもあるが、蒼月には強力な対空技がないので落とそうとせずにガードするのが無難。



この通り。すかさずしゃがみ強斬りを決めるべし



リーチの長い遠立ち中斬りの先端をガードさせれば

対CPU戦 キャラ別攻略

『中斬りチクチク誘って強斬り』パターンが通じる相手は、閑丸、幻十郎、リムルル、右京、火月。

閑丸は基本通り立ち中斬りをチクチク出そう。ガードさせるとしゃがみ強斬りを出してくるが届かないので、こちらもしゃがみ強斬りで反撃だ。

幻十郎も立ち中斬りで押そう。ガードさせると立ち中斬りで反撃しようとするが届かないので、そこにしゃがみ強斬りを合わせればOK。

リムルルにも立ち中斬りでチクチク攻撃するべし。ガードさせると立ち強斬りで反撃してくるが届かないので、しゃがみ強斬りでザックリ反撃。

右京に立ち中斬りをガードさせると、立ち中斬りorささめゆきで反撃しようとする。もちろん届かないので、しゃがみ強斬りを叩き込もう。

火月は立ち中斬りをガードさせると自分の体が爆発する炎滅を誘えるので、硬直しているところにしゃがみ強斬りを決めよう。また、火月の跳び込みをガードすると地上でスキのある立ち強斬りや大爆殺を出してくることが多いので、ガード後に連続斬りが入るゾ。

次からキャラ別の専用パターンを紹介していこう。

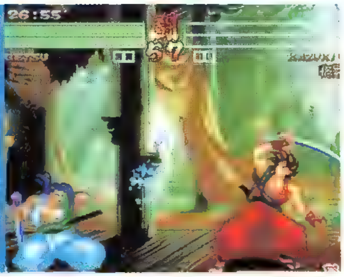
ガルフォードにはしゃがみ中斬りを使ってチクチク牽制していると、跳び込みやレプリカアタックを誘える。跳び込みは基本的にはガードだが、裏に着地しそうな時のみ防御崩しを狙う。レプリカアタックは、ガード後にダッシュで接近して防御崩しを決めよう。



遅い時のみ、下をくぐって防御崩しを狙おう

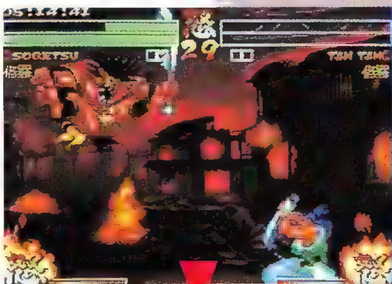
タムタムにはこちらから手を出さず、しゃがんで待とう。すると、ジャンプ攻撃を昇りで出したり、アハウ・ガブルを出してくる。昇りジャンプ攻撃はしゃがんでいれば当たらないので落下してきた所に攻撃を決めよう。アハウ・ガブルは見てから遠距離立ち強斬りを出すとうまく潜れるので、連続技を決めるチャンス。

半蔵はジャンプ攻撃を跳んだ直後に出し、着地で防御崩しを決める全キャラ共通パターンで安全に倒すべし。



跳び込み後の強斬りに大爆殺までガードすれば反撃できるぞ

天草にしゃがみ弱斬りを出すと飛び道具や立ちとしゃがみの強斬りを誘えるので、しゃがみ弱斬りを空振りした直後に跳び込んで強斬り↓しゃがみ強斬りの2段を決めよう。



モーションを確認してから、立ち強斬りを出してみよう

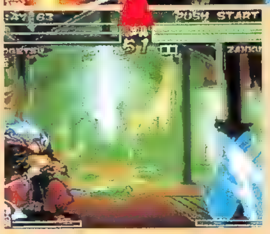


うまい具合に潜り込めるぞ。着地に連続技を決めてやろう

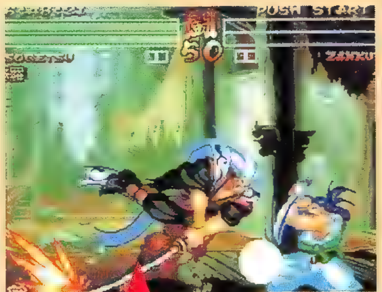
強敵！▶壬無月斬紅郎（みなづきざんくろう）

斬紅郎は修羅と羅刹でパターンが異なるので別々に紹介しよう。修羅は弱の月隠れを出すと突進技かしゃがみ弱斬りを誘える。突進技の時はガード後に防御崩しからの連続技を決め、しゃがみ弱斬りの時は何も出さずに様子を見てからもう一度月隠れを出そう。

羅刹はこちらから手を出さずにしゃがんで待ち、斬紅郎が接近してきたところに連続斬りを狙う。防がれたらガードを固めてもう一度連続斬りを狙う、というように繰り返そう。



修羅を使ってれば楽勝。適当に弱の月隠れを出せば…



突進技を誘えるのだ。ガード後、防御崩しが安定して入るぞ



とにかく跳ばせて無敵の弧月斬で迎撃!

覇王丸(はおうまる)

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

覇王丸の基本戦法は3つ。それぞれ解説しよう。

戦法①…バックステップなどで間合いを離し、牽制攻撃をポンポンと出しつつ様子を見ていると、相手はそのうち跳び込んでくる。そこを弱弧月斬で迎撃するという戦法。待つ間合いは開始直後より少し遠め、ちょうどズームアウトするぐらいが適当だ。

相手に近づかれたら遠距離立ち中斬りを当てて追い払うといい。近い時はキャンセル弱旋風裂斬を出しておこう。

戦法②…開始直後、または少し遠い間合いで弱旋風裂斬を連発。跳び越してきた相手を弱弧月斬で落とすべし。

戦法③…前ジャンプ昇り強斬りを空振りし、着地と同時に防御崩しを入れるパターン。





跳ばせたら弱弧月斬で…の練習になるぞ

対CPU戦キャラ別攻略

最初に出てくる2人はガードが甘いので問題ナシ。

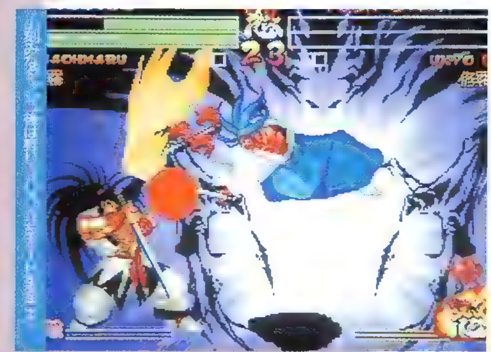
戦法①はナコルル、火月、閑丸に有効。対ナコルルは少し遠い方がいい。閑丸&火月の飛び道具はガードが無難。

火月は、近距離立ち中斬り(↓キャンセル弱旋風裂斬)を出すと自分を跳び越すことがある。着地に防御崩しを狙おう。遠距離で動かなくなったら遠距離立ち強斬りが入る。

戦法②で倒せるのは半蔵と斬紅郎。対斬紅郎の開始直後はひとまずレバー後ろで後退。何も出さないのを確認したら旋風裂斬を撃とう。突進技を出した場合はガード後に防御崩しだ(崩し後の追撃は最後にまとめて解説する)。

戦法③は十兵衛と狂死郎、それとナコルルにも通用する。狂死郎はジャンプで回避することもあるが、降り際に弱弧月斬(要引きつけ)でOK。

そのほかのキャラは独自の戦法を使って倒すべし。



右京には開始直後ぐらいの間合いでしゃがみガード待ち。跳び込み~ツバメ返し、しゃがみ強斬り、朧刀(最後までガード後)、不意打ち(立ちガード後)のスキに踏み込みから防御崩しを入れよう。

天草に対しては、開始直後より少し離れて弱旋風裂斬を撃ったあと、相手の行動に対応していくべし。ヒット…追い打ち2。逢魔刻…防御崩し。ジャンプ…弱弧月斬。

防御崩しをジャンプで回避されたら、踏み込みなどで真下に入りこんで着地に防御崩しをしつこく狙っていこう。

幻十郎には遠距離立ち強斬り→弾きキャンセル弱旋風裂斬が有効。立ち強斬りの先端付近をガードさせると、紅を出して旋風裂斬を食らうのだ。

ヒット後は追い打ち2を入れるのだが、紅が残っているので、追い打ちを出す直前まではガードしておくこと。

近い時も遠距離立ち強斬り→弾きキャンセル弱旋風裂斬。繰り返せば間合いが離れていくので、そのうちヒットする。

遠距離立ち強斬りを出した時に跳び込まれたら、着地後の幻十郎の攻撃を一旦ガード、そのあと遠距離立ち強…だ。

防御崩し後だが、安定は踏み込み強斬り。繰り返して端に追い詰めたら連続技を狙おう。また、右京、十兵衛、斬紅郎、天草には少し歩いて14連斬(12斬目キャンセル武器飛ばし技)、前述の4人+狂死郎には先月号の欄外に書いた連続技を決めることも可能。



旋風裂斬を逢魔刻で抜けてきたら…



防御崩し。怒MAX時は画面端で逢魔刻待ちが無難かも



遠距離立ち強斬りを出したら…A連打で



弾きキャンセル旋風裂斬。ほぼ確実にヒットするぞ

CPU出現順序
A…右京→半蔵→閑丸→十兵衛→狂死郎→火月→天草→斬紅郎→幻十郎
B…シャルロット→狂死郎→ナコルル→火月→半蔵→右京→天草→斬紅郎→幻十郎

CPU出現順序
A：蒼月→半蔵→シャルロット→狂死郎→骸羅→火月→天草→斬紅郎→幻十郎
B：破沙羅→骸羅→右京→火月→半蔵→蒼月→天草→斬紅郎→幻十郎



ナコルル

攻略／DSP-たろりん

対CPU戦 基本戦法

ナコルルは修羅と羅刹で闘い方がまったく異なるので、共通の基本戦法は少ない。

共通のものは、ジャンプ攻撃空振り→着地と同時に防御崩し。空振りするジャンプ攻撃は強斬りがいいぞ。上昇中に出してしまえば、もしCPUキャラが跳んできても落とすことができる。

修羅特有のものは、シチカプ エトゥをガードさせて相手のジャンプを誘うもの。高い確率で誘えるぞ。相手はシチカプ エトゥを跳び越えてくるのでなく、ガードしてから跳んでくることに注意。

羅刹は、例の狼乗りジャンプ攻撃（Cボタン）で暴れよう。CPUもガードをしないので、ここからの連続技がかなりイケてる。間合いが遠い時はジャンプ攻撃→メル シキテ→分離。近いならば立ち斬りを間にはさもう。


シチカプ エトゥを少し遠めから中・強で出そう

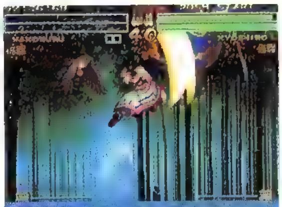

CPUキャラもガード不能のジャンプ強斬り。狙ろう

対CPU戦 キャラ別攻略

最初に出現する2人はガードが甘いので、ジャンプ攻撃からの連続技で勝てるぞ。

また、ほとんどのキャラにジャンプ攻撃空振り防御崩しで勝つことができる。勝てなくなるのは5人目以降（火月または蒼月、天草、斬紅郎、幻十郎）だ。だが、これではサビシイので、特有のパターンが通用するキャラを解説していこう。

修羅のシチカプ エトゥパターンは、狂死郎、骸羅、蒼月にきく。狂死郎はジャンプ強斬りで落とす。骸羅は百貫落としをガードしてそのスキに連続技。蒼月は画面の端と端まで離れて出すとワープを誘えるので防御崩しだ。

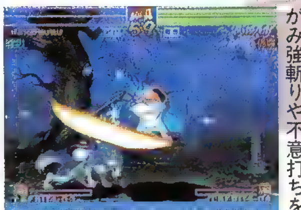

狂死郎はシチカプ エトゥをガード後に跳んでくるので落とせ

羅刹の狼乗りパターンはほぼ問題なく全キャラ（天草より前）に対して通用するぞ。

では、他のパターンが必要なキャラの解説をしよう。

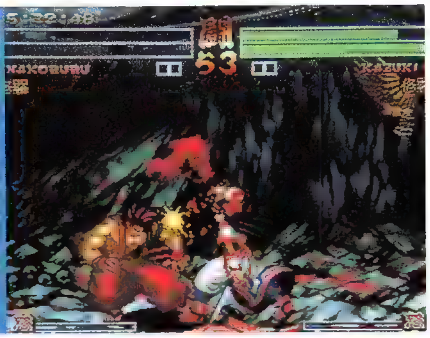
火月は遠距離立ち中斬りに弱い。バリバリ食らってくれるぞ。まれにジャンプしてくることもあるが、落とすのはつらいので冷静にガードだ。

右京に対しては待つ。しゃがみ強斬りや不意打ちをガードして反撃をするだけだ。


待って不意打ちやしゃがみ強斬りに反撃だ

天草は中間距離（少し遠め）で牽制攻撃を出し、すぐに跳び込もう。天草がスキの大きな技を出していれば連続技が決め放題。

斬紅郎に対しては、残り体力が多いうちは待っていよう。スキの大きい技を出してくるのでそのスキに反撃していこう。体力が少なくなると途端にカタくなるが、こうなるとジャンプ攻撃空振り投げが通用するようになるぞ。

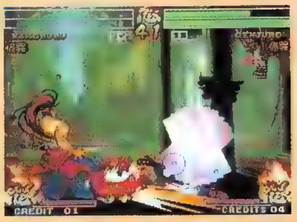

遠距離立ち中斬りに弱い火月。体力が赤くなったら空振り投げ

強敵！ ▶▶ 牙神(きばがみ)幻十郎(げんじゅうろう)

対処法が分かっていないと光翼刃食らいまくりでボロボロにされてしまうぞ。

修羅は、遠距離立ち中斬りをガードさせて、弾きキャンセルでアンヌ ムツベを出そう。桜華斬の下をくぐってヒットするぞ。

羅刹は、メル シキテをガードさせ、そのまま分離攻撃で幻十郎を貫通しよう。幻十郎は分離をガードしたあと光翼刃やしゃがみ強斬りを空振りするので、すかさず走っていって防御崩しを決めろ。


桜華斬もバビっとくぐる。頭が寒〜い！


なぜか逆側に光翼刃を出すヨ


斬紅郎の体力が赤くなったら空振り投げが決まりやすくなる



CPUは氷で固めて防御崩しを決めよう!!

リムルル

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦キャラ別攻略

基本ノ壱は、破沙羅（出現順序A）、火月、骸羅、閑丸、半蔵に有効。また骸羅には牽制攻撃で牽制したり、ガードし続けると勝手に百貫落とし を出すのでガード後に反撃することもできる。

基本ノ弐は、ナコルル、十兵衛、タムタム、半蔵に有効。タムタム以外はたまに垂直ジャンプで避けようとするが、CPUの垂直ジャンプ攻撃をガードした直後に防崩で投げられるので問題ナイ。防崩からその場遠立強斬りは破沙羅とナコルルには当たりにくいので、ひっぱり防崩を使おう。

●基本戦法を使わないキャラ

破沙羅（出現順序B）には、修羅の場合コンルシラルを出すと勝手に影出で当たるか空刺しを撃つので、前ジャンプして空中で強斬りだ。羅刹は踏み込み弱斬りを早めにガードさせ、しゃがみガードして様子を見よう。後方ジャンプ後は空刺しを出してきやすいのでガード後にダッシュ防崩。前方ジャンプしたら相手をくぐって着地に防崩を決めよう。

天草は開始直後くらいの間合いでしゃがみ弱斬りを牽制すると、飛び道具や遠距離通常技を出してくるのでガード後に踏み込み強斬りかダッシュ防崩を狙え。また飛び道具は見てから跳び込んで強斬りを当てられるゾ。斬紅郎は近づいてきたところにしゃがみ強斬りを振っていくだけ。空振りは厳禁！　跳び込み攻撃を低打点でガードしたら防崩。また羅刹は強ルプシトゥムを空振ることで突進技を誘うことが可能。幻十郎は遠距離立ち中斬りをガードさせると飛び道具を誘えるので、跳び込み強斬りを当てよう。

対CPU戦基本戦法

基本ノ壱～遠距離立ち強斬りをCPUに当てにいこう。

特にCPU戦の最初の方に出てくるキャラに有効で、遠距離立ち強斬りの先端を目安にブンブン振りながら近づくだけで結構当たってくれる。しかし、よく跳び込んでくるキャラもいるので、よく見て振ろう。もしも遠距離立ち強斬りが空振った時に跳び込まれた時は、CPUの跳び込みをガードしてからや、CPUの着地に防御崩しか近距離立ち強斬りで対処しよう。

基本ノ弐～氷をひいて、棒立ち君にダッシュ防御崩しだ。

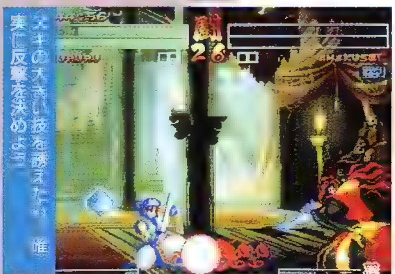
修羅、羅刹どちらも持っている必殺技コンルメムを使ったパターン。間合いは結構アバウトだが、相手キャラの技が当たらない間合いで出していくといい。コンルメムを出すとCPUはガードして固まっているので、即ダッシュ防御崩しで投げてやろう。崩したあとは遠距離立ち強斬りが安定だね。画面端に崩すことができたら、14連斬や連続技を狙ってもいいぞ！







走って防御崩しか狙えるんだよ



スキの大きい技を誘えたら、確実に反撃を決めよう



氷乗り2段跳びで攻撃をかわせる



空振りしないように出すことが重要

おまけ連技…防御崩し↓CD↓➡A↓キャンセル武器飛ばし技。

やっほー！　リムルルです。対人戦で防御崩しから『遠距離立ち強斬りやダッシュ強斬りしか入んないよぉ～！』と嘆いてる人も多いんじゃないかな？　でもこの連続技は画面上のどこで崩しても武器飛ばしを決めることができるのよ♡　注意点は崩したあとにCD（14連斬開始）が相手に入って、2発目のAが相手に入らなければOK。そして、そのAに空キャンセルで武器飛ばしを入力すれば連続技として成立するの。でも羅刹の私専用なの。ホントに困ったちゃんで修羅には申し訳ないけど、お役に立てばいいな♡





すかさず跳び込めば、桜華斬のスキに攻撃可能だよ

CPU出現順序
A：破沙羅→火月→ナコルル→十兵衛→骸羅→タムタム→天草→斬紅郎→幻十郎
B：閑丸→骸羅→火月→半蔵→破沙羅→ナコルル→天草→斬紅郎→幻十郎



服部半蔵（はっとり はんぞう）

攻略／MASA藤原

CPU出現順序
A：狂死郎→タムタム→骸羅→右京→蒼月→覇王丸→天草→斬紅郎→十兵衛
B：右京→狂死郎→覇王丸→ナコルル→タムタム→火月→天草→斬紅郎→十兵衛

対CPU戦 基本戦法

1人目から3人目まではジャンプ強斬りを食らってくれる。ジャンプ強斬り→しゃがみ強斬りを繰り返せばいい。

ちなみに怒りゲージがMAXの時に爆炎龍がヒットすると、空中に浮いている相手に追い討ち攻撃として、ジャンプ攻撃を当てることが可能。

①スカし投げパターン

ジャンプ弱斬りを空振りさせて、着地と同時に相手に防御崩しをやる。防御崩しをやったあとは踏み込み弱斬り→立ち中斬りを入れる。相手が防御崩しをジャンプで逃げる時がある。相手がバックジャンプまたは垂直ジャンプをした時はおとなしくガード。自分を跳び越えるようにジャンプした時は着地ぎわにしゃがみ強斬りまたは立ち中斬り→爆炎龍を入れるようにする。

画面端の時は14連斬を入れるようにする。怒りゲージがMAXになったら防御崩しのあとは踏み込み弱斬り→爆炎龍→ジャンプ強斬りにする。

②スカしモズパターン

スカし投げパターンをやろうとすると反撃してくる相手に対してやるパターン。

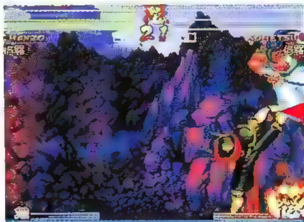
ジャンプ弱斬りを空振りさせて、着地と同時に相手に弱モズ落としをやる。このパターンをやろうとすると、相手はジャンプして逃げようとする。相手がバックジャンプまたは垂直ジャンプをした時は、上段蹴りで迎撃する。上段蹴りにはキャンセルをかけて弱爆炎龍を出すようにして、再びジャンプからのモズ落としに入る。相手が画面端の時は、上段蹴り→弱爆炎龍→モズ落としとやるようにし、再び垂直ジャンプをしたら同じことを繰り返すようにする。

相手が自分を跳び越えるようにジャンプしてきた時は、立ち中斬り→爆炎龍またはしゃがみ強斬りを当てるようにする。または強モズ落としをやってもいい。

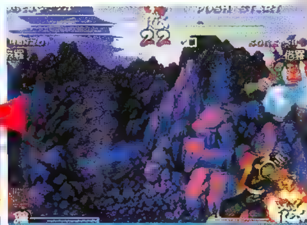
③怒り爆炎パターン

怒りゲージがMAXになった時は、ダッシュ弱斬り→爆炎龍をガードされてもお構いなしにずっと繰り返しているだけのパターンも有効だ。





跳ばれても対空が間に合うのだ



弱モズは空振りのスキが小さいので

対CPU戦 キャラ別攻略

スカし投げパターンはナコルル、タムタム、火月、十兵衛に有効。

スカしモズ落としパターンは、ナコルル、タムタム、火月、右京、蒼月、天草、斬紅郎、十兵衛に有効。

覇王丸は牽制攻撃を空振りさせると、立ち強斬りか旋風波をやってくるのでガードしてから踏み込み弱斬り→立ち中斬りを入れる。

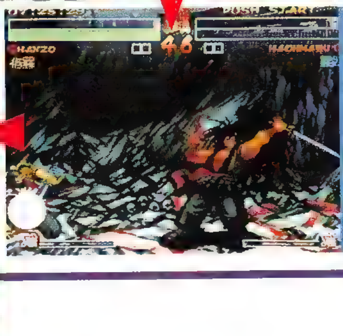
斬紅郎はモズ落としパターンが通用するのだが、もう一つのパターンも紹介しておこう。やや距離を取って牽制攻撃を出すと、斬紅郎がスキのある技を出してくる時があるので、それをガードしてからモズ落とし、または踏み込み弱斬り→立ち中斬りを入れるということを繰り返す。

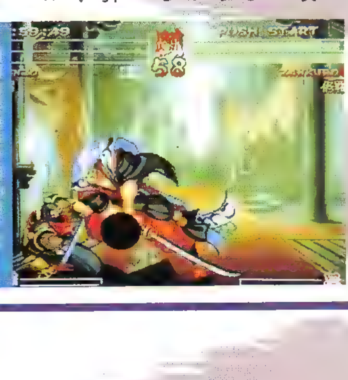
おまけ連技…防御崩し（引っ張り）→踏み込み弱斬り→しゃがみ中斬り→キャンセル爆炎龍→ジャンプ強斬り。

怒り時のみ限定。しゃがみ中斬りは少し歩いてから入れる。ジャンプ強斬りはダッシュしてから入れるようにする。ただそんだけ。ちょっとムズイでござるよ。ニンニン。











ガルフォード

攻略／DSP-たろりん

対CPU戦 基本戦法

ほぼ万能な戦法として、ジャンプ攻撃空振り→防御崩しがある。ジャンプの上昇中に強斬りを出すと、CPUキャラがガードポーズで固まるので、着地と同時に防御崩しを決めるというものだ。防御崩しから入れる技は、安定するならしゃがみ強斬り。しかし、ここはぜひ引っ張りからの強力な連続技を狙ってほしいぞ。

もう一つ、牽制攻撃を連射するパターンがある。リーチが長いのでかなり使えるぞ。威力もそこそこなので充分勝てる。もしも牽制攻撃連射中にCPUが跳び込んできても、対空技の上段蹴りで落としていけばまったく問題ない。


ジャンプ強斬りを空振り。[illegible]


そして防御崩し。ほとんどのキャラに通用するぞ。OK！

対CPU戦 キャラ別攻略

前半ステージでは、ジャンプ攻撃からの連続技でほぼ勝てるので、なるべく早く相手を倒すようにして、タイムリミットを切るための貯金をしておこう。後半ステージでは基本戦法を使って攻略をしていこう。

ジャンプ攻撃空振り→防御崩しのパターンは狂死郎、ナコルルに有効。狂死郎は、こちらが修羅ならばプラズマブレードで跳ばせて上段蹴りで落とすパターンも使える。プラズマブレードをガードしても跳んでくることが多いのでかなりラクに倒せるぞ。

羅刹の場合、防御崩しの代わりにストライクヘッズを狙ってもいいのだが、防御崩しに比べて入力してから相手をつかむまで少し時間がかかるので相手に逃げられやすいし、半蔵と違って空振りした時のスキの大きさも変わらない。そんなわけで、防御崩しの方が全然おトクだ。半蔵との差別を感じてしまう…。

牽制攻撃パターンは幻十郎、骸羅、火月に有効。ただ、火月は残り体力が少なくなると堅くなるので、防御崩しパターンに切り替える方がいい。

それぞれのキャラの注意点だが、骸羅は牽制攻撃をガードしたあと百貫落としを出してくることが多いので、ガードして連続技が入るぞ。火月は牽制攻撃に反応して不意打ちを出してくることがあるのですぐに立ちガードに切り替え、ガード後に反撃だ。

後半3キャラは特有のパターンで倒そう。天草は牽制攻撃でしゃがみ強斬りや飛び道具を誘い、そこにジャンプ強斬りからの連続技を決める。修羅ならばレプリカドッグだけで勝てるぞ。ライバルキャラのタムタムはジャンプ強斬りだけで勝てるのだ。


不意打ちにだけ反応して立ちガード。空振りも多いぞ


飛び道具を読み、跳んで。パーフェクト

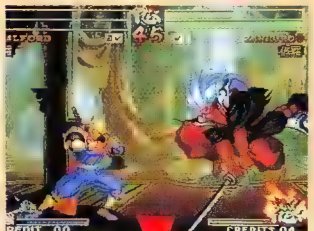

おなじみ[illegible]。対空は上段蹴りで

強敵！▼壬無月斬紅郎（みなづきざんくろう）

斬紅郎に対しては、正直いってガードを固めて待つ以外にないと思う。反撃のチャンスは、無限流 無法拳と無限流 天崩斬をガードしたあとだ。手堅く防御崩しから連続技を決めていこう。無限流 疾風斬はできる限りジャンプでかわしていくようにしよう。

また、斬紅郎はよく跳び込んでくる。ジャンプ強斬りをガードしたらとりあえず防御崩しを狙ってみよう。もし、防御崩しを後ろジャンプでよけられても、その後無限流 無法拳がくることが多いぞ。

防御崩しをバックジャンプで避けたら




高確率で無法拳が。フィニッシュ！


ジャンプ強斬り[illegible]。打点は高めだ

CPU出現順序
A：幻十郎→半蔵→蒼月→狂死郎→骸羅→火月→天草→斬紅郎→タムタム
B：覇王丸→骸羅→半蔵→火月→幻十郎→ナコルル→天草→斬紅郎→タムタム

CPU出現順序
A：シャルロット→ガルフォード→蒼月→牙神→十兵衛→覇王丸→天草→斬紅郎→右京
B：十兵衛→タムタム→覇王丸→ガルフォード→シャルロット→閑丸→天草→斬紅郎→右京



千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）

攻略／G・ARM

対CPU戦 基本戦法

派手な外見のワリに、対戦では地味な闘いをしいられていた狂死郎だが、CPU戦もその傾向が強い。とほほ…。

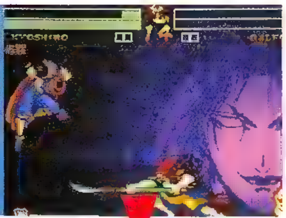
そんなわけで、基本となるのは「跳ばせて落とす」&防御崩しから強斬り。開き直ってチクチク減らそう。

肝心の「跳ばせる」手段だが、メインは遠距離しゃがみ弱斬り(以下↓A)で、修羅はこれに大津波がくわわる。

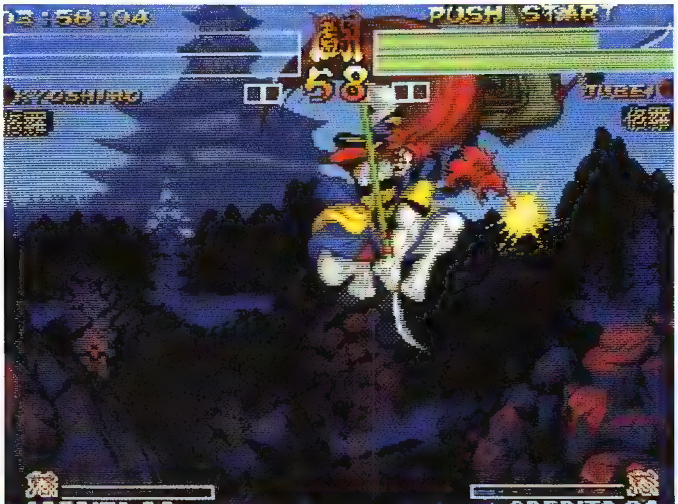
跳んだ相手を「落とす」には、修羅が回天曲舞（↑↓↘+斬る）で、羅刹が血風独楽（↑↓↘+斬る）。

近づかれた場合は厄介なので、その時はしゃがみ弱斬りや牽制攻撃をヘコヘコ（連打しない程度）出し、追い払うことに徹すべし。べべん〜♡

相手の跳び込みをガードした時は、積極的に防御崩しを狙おう。成功したら強斬り系の技をブチ込んでやれい〜!


しゃがみAをポンポンと出しそ…


跳んだら早出しの対空技


跳びまくる。相手も跳んだら反応すべし

対CPU戦 キャラ別攻略

●↓Aで跳ばせて落とすパターンが通用するのは、蒼月、牙神、覇王丸、シャルロット、閑丸の5人。注意点として、覇王丸とシャルロットの跳び込みは強いので、対空で落とそうとして相討ちになると大赤字。手堅くガード後に少しだけ歩いて防御崩し→しゃがみ強斬りを狙おう。他のキャラは特に問題ナシ。

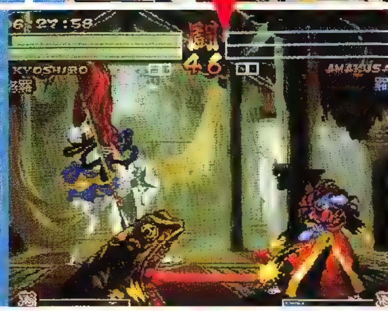
●ひたすら跳び込みパターン。これは、最初の2人目まで&ガルフォード、そして十兵衛に有効。強斬りで跳び込み、ガードされたら垂直ジャンプ→斜めジャンプといった感じに連続で跳ぼう。相手との間合いが遠いかな？ と思ったら、中斬りに変えると吉。

●ここからはボス戦。天草は遠距離で牽制攻撃を単発で出し、スキの大きい攻撃（立ちorしゃがみ強斬り等）をガードして、しゃがみ強斬りなどで反撃。飛び道具には極力跳び込むように。スキがある方ならジャンプ攻撃が入るし、スキのない方でも中斬りを出しておけば反撃を潰しやすい。

修羅なら、牽制攻撃〜蝦蟇地獄と出すと、天草をゲットできる。飛び道具をガマに乗りながら跳び越える感じだ。

斬紅郎だが、修羅は遠距離で大津波を連発、跳んだら着地際に遠距離中斬りを当てる。羅刹は大技を待ち、ガード後に裏へ防御崩し→狂死郎宴舞でダウンを奪い、起き上がりに強の八岐大蛇を重ねる。なぜか途中から食らってくれるので、繰り返し重ねよう。


ガマ射程圏内で牽制攻撃

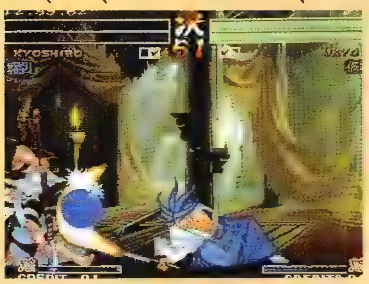

ワンテンポおいて蝦蟇地獄っ〜!


起き上がりに重ねると、なぜか途中から絶対食らう

強敵!→橘右京（たちばなうきょう）

下段のスライディングとダッシュ昇りツバメ返しを使い分ける右京はムカつく相手だ。

基本はしゃがんで待ち、秘密兵器(↓A)で突っつく。当たらなくても可。たまに合間をぬってしゃがみ強斬りなどでつっこんでくるが、レバー↙ならガードできるので、立ち中斬りキャンセル蝦蟇地獄や、しゃがみ強斬りなどで反撃。踏み込んできた時は、たいてい昇りツバメがくるので、立ちガードに切り替えて防御するようにしよう。


実は立ちガードできるんだよネ



橘（たちばな） 右京（うきょう）

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦 基本戦法

●ささめゆきパターン
秘剣　ささめゆきを要所要所で出していくパターン。修羅は弱、羅刹は強で出す。
相手キャラクターによって出し方が多少変わってくるので、その辺はキャラ別攻略を参照して下され。



ひたすらゴリ押し。修羅なら弱ささめゆき

●スカし投げパターン
丁度相手と重なる位置（目の前）に落ちるように跳び込んで、着地と同時に防御崩しを決めるパターン。
何の技も出さずに跳び込んでしまうと迎撃されてしまう恐れがあるので、ジャンプの昇りで強斬りなどを出してガードポーズをとらせるようにすると、よりいっそうパターンへ持っていきやすくなる。

●誘いパターン
中間距離で、牽制攻撃をチョンチョンと出して跳び込みや必殺技を誘い、それぞれ返し技を出していくパターン。牽制攻撃の連発しすぎはダメ。


牽制攻撃。相手が幻十郎なら跳び込みを誘える

対CPU戦 キャラ別攻略

●ささめゆきパターンが通用する相手：ナコルル、破沙羅。
羅刹の場合は、当たる位置まで移動して出していけばOK。一度ダウンを奪ったら、移動起き上がり（前）をされても平気なよう多少距離を取って出すようにするといいぞ。
修羅の場合は、ナコルルにしか効果を発揮しないが、連発するだけで勝てる。たまに武器飛ばし技を食らってしまうが、構わないでいいぞ。



このあと破沙羅は牽制攻撃を出そうとして喰らう

修羅で破沙羅を相手にした場合、誘いパターンで跳び込みを誘い、垂直ジャンプ強斬りで迎撃がいい。また、強斬りや遠距離中斬りをガードした場合は、踏み込み強斬りで反撃しよう（届く位置なら遠距離しゃがみ強斬りでも可）。
●スカし投げパターンが通用するキャラ：十兵衛、狂死郎。
崩しは、極力画面端に持っていき、威力の高い近距離しゃがみ強斬りを当てていこう。
●誘いパターンが通用する相手：破沙羅、幻十郎、シャルロット、ガルフォード、斬紅郎。
破沙羅は前述の通り。幻十郎は跳び込みを誘えるので、垂直or前方ジャンプ強斬りで迎撃しよう。また、近づかれてしまったらしゃがみ弱斬りを出していこう。ガードさせれば幻十郎は立ち中斬りなどを出してくる。しかし、弱斬りをガードさせたあとすぐに弱or中ツバメ返しを出せば返せるので問題はないぞ。
シャルロットは、跳び込みや、スプラッシュファーント、強斬りを出すことが多い。スプラッシュファーントと強斬りをガードしたらしゃがみ強斬りor踏み込み強斬りで反撃。
ガルフォードは誘わなくても勝手に跳び込んでくる傾向にある。対空技で迎撃しよう。立ちorしゃがみ強斬りを出すこともあるので、ガードしたあとはしゃがみ強斬りで反撃しよう。また、レプリカアタックを出してきた場合には、ガードしたあとすぐに踏み込みで追いかけて反撃しよう。


牽制攻撃を出すと疾風斬を誘える


落下後、すぐにしゃがみ強斬りを出せばヒットする

斬紅郎は、近〜中間距離で牽制攻撃を振っていると、飛び道具を出してくることが多い。ガード後に遠距離しゃがみ強斬りで反撃。近づかれてしまった場合には、14連斬を出すといい。結構当たるよ。
●キャラ別：火月には、遠距離から踏み込み強斬りを繰り返しているだけで勝てるぞ。また、密着〜近距離で牽制攻撃を振ると大爆殺を出してくることがあるので、ガードしたあとキッチリと反撃しよう。


踏み込み強斬り。ヒットしてもガードされても〜


一度下がって、再び踏み込み強斬りを出していこう

CPU出現順序
A：十兵衛→ガルフォード→ナコルル→牙神→破沙羅→火月→天草→斬紅郎→狂死郎
B：破沙羅→半蔵→シャルロット→火月→ガルフォード→十兵衛→天草→斬紅郎→狂死郎

CPU出現順序 A：蒼月→骸羅→ナコルル→十兵衛→ガルフォード→リムルル→天草→斬紅郎→覇王丸
B：リムルル→ガルフォード→閑丸→シャルロット→蒼月→骸羅→天草→斬紅郎→覇王丸



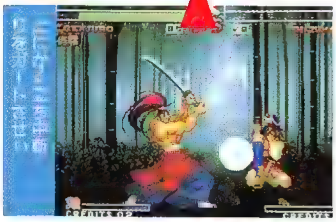
牙神幻十郎（きば がみ げん じゅう ろう）

攻略／無双拳士ま

対CPU戦 基本戦法

まずは、幻十郎の対CPU戦で基本となる戦法を紹介していこう。戦法は3パターン。戦法①～跳び込み強斬りをスカして着地と同時に防御崩し（引っ張り）、そこから踏み込み中斬り→しゃがみ強斬り。この戦法での注意点は、防御崩しをCPUが垂直ジャンプなどで逃げることがあるので、そのような場合には光翼陣で落とすようにするといいぞ。戦法②～近距離（遠距離）中斬りをガードさせ、はじきキャンセルで光翼陣という戦法。この戦法でのキモは、とにかく相手に近づかなくてはいけないということだ。CPUが起き上がったのと同時に中斬りを出すようにするといいぞ。戦法③～修羅限定だが五連殺（三連殺＋返し）でゴリゴリ押してしまうという戦法。五連殺が出せればOKだ。中か強で五連殺を出すといいぞ。





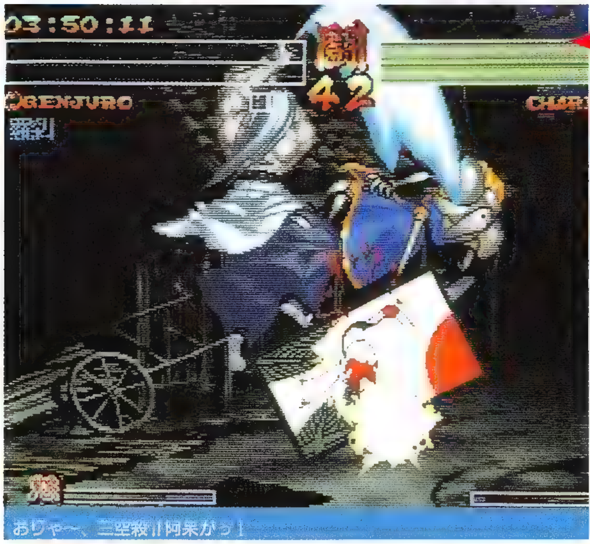
対CPU戦 キャラ別攻略

ここでは出現パターン別で紹介していこう。まずはパターンAの1、2面の蒼月、骸羅は適当に強斬りや連続技をやっていればOKだ。一応、戦法①で楽勝だ。3、4面のナコルル、十兵衛は戦法①が有効。問題なく倒せる。

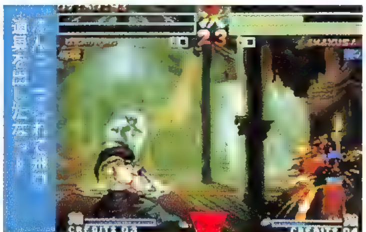
5、6面のガルフォード、リムルルには戦法②が有効だ。しかし、ガルフォードがちょっと厄介。レプリカアタックで逃げられたら手堅くガードして反撃しよう。

続いてパターンBを紹介していこう。1、2面のリムルル、ガルフォードにはパターンAと同様、適当にやって楽勝だ。3、4面の閑丸、シャルロットには戦法①が有効だ。シャルロットには補足として、しゃがんで牽制攻撃などを出して待っているとスプラッシュファーントをよく出してくる。手堅くガードして強斬りや三空殺、三連殺を入れよう。戦法①と合わせるといい。5、6面の蒼月、骸羅への戦法は、蒼月には戦法②、骸羅には戦法①が有効だ。骸羅には苦労しないで勝つことができるが蒼月が少々厄介。蒼月は強敵コーナーで詳しく紹介するぞ。

続いては両パターン共通の天草、斬紅郎、覇王丸。覇王丸と天草はほぼ同様の戦法で倒すことができる。で、その戦法だが遠めの間合いで牽制攻撃を出すとCPUが強斬りなどを出してくるので、そこへ跳び込み強斬りを入れよう。後はうまく間合いを調整して前述の戦法を繰り返そう。斬紅郎はこちらが修羅を使用しているならば戦法③で倒せる。羅刹は戦法①である程度OK。あとは、突進技や至近距離での強斬りをガード後に威力の高い連続技を入れよう。


おりゃー、三空殺!!阿呆がっ!







強敵!▶▶風間蒼月（かざ ま そう げつ）

月光の連射はガードしてチャンスを待ちな!!



先ほども書いたが幻十郎の強敵は蒼月だろう。月光の連射やリーチの長いしゃがみ強斬りなどなかなかムカつくところが多いクセモノだ。

前述の、蒼月戦で有効な戦法②は近距離で闘わなくてはならないが、一度距離が離れると蒼月はすぐに月光の連射モードに入ることが多く、近寄らせてくれない。月光の連射が終わるのを根気よく待ち、すかさず跳び込み強斬りを空振りして着地後すぐに戦法②へ移行。とにかく根気よくやるのが強敵蒼月を倒す秘訣。



緋(ひ)雨(さめ)閑(しず)丸(まる)

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦 キャラ別攻略

●スカし投げパターンが通用するキャラ：十兵衛、火月、シャルロット。
●誘いパターンが通用するのキャラ：骸羅、幻十郎、破沙羅、天草、覇王丸。

骸羅は、遠距離立ち弱斬りを当てていくと、よく跳んでから必殺技を出してくる。ダイレクトに弱梅雨円殺陣で落とすか、相手が着地したあとに近距離立ち中斬り→強梅雨円殺陣を決めていこう。

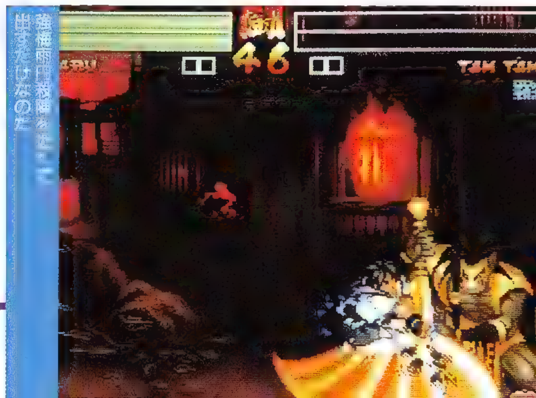
幻十郎にも遠距離立ち弱斬りを使うといいぞ。ガードされると相手は遠距離立ち中斬りなどで反撃してくる傾向が強いので、そのまま遠距離立ち弱斬りに弾きキャンセルをかけて中梅雨円殺陣を出していこう。手堅くヒットするぞ。

破沙羅に対しては、遠距離へ間合いを離し弱霧雨刃を放ってみよう。すると相手は影出（地面から勢いよく飛び出してくる技）を出してくるのでガード後、着地硬直中に反撃しよう。また、跳び込んでくることもあるが、霧雨刃が自動対空になる場合が多いのであまり心配する必要はない。

天草と覇王丸には中～遠距離（ズームアウトするかしないかの位置）で牽制攻撃を振ってみよう。すると、天草は遠距離立ち or しゃがみ強斬りや飛び道具を出してくることが、覇王丸は遠距離立ち強斬りを出してくることがそれぞれ多いぞ。どちらも跳び込んでからジャンプ強斬りをヒットさせることができ、打点を超低めにすれば少し歩いてから強斬りなど、連続技につなぐことができるぞ。

●キャラ別

対タムタム。強梅雨円殺陣をやや近めの位置から出すだけ。技の途中から食らいだすぞ。以降起き上がりに強梅雨円殺陣を出していくだけ。



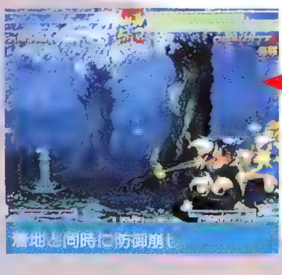
対CPU戦 基本戦法

●スカし投げパターン：ジャンプの昇りで通常技を出して（空振り）、着地直後に防御崩しを狙うパターン。

昇りで出す技は、こちらのジャンプに合わせて跳んでくる相手もいるので威力の高い強斬りがいいだろう。また、防御崩しは画面端へ持っていくようにするといいぞ。防御崩しから入れる連続技は、簡単に説明すると、単発で強梅雨円殺陣。画面端なら近距離立ち中斬りキャンセル強梅雨円殺陣。その他は前号参照。

●誘いパターン：何かしらの技を振って、相手の反撃を誘い、ガードしたあとやダイレクトに反撃していくパターン。

●ただのハメです。ごめんなさいパターン：羅刹の怒り状態の緋刀流霧雨刃（豪雨）を、遠距離から先端が当たるように出すと、勝手に食らうことが多い。対応キャラは一応全員。もちろん斬紅郎にも効く。


着地と同時に防御崩し


こんな感じで昇りで技を出し、相手の近くに着地→




牽制攻撃を振って相手の技を誘い→


すぐに跳び込んで、攻撃を加えよう

強敵！▼壬(み)無(な)月(づき)斬(ざん)紅(く)郎(ろう)

閑丸にとっての強敵は、やはり斬紅郎!?

まずは、楽チンして勝つことができる羅刹閑丸を使用しての攻略法は…至って簡単。うまく距離を取って雷雨を出していくだけで勝てるのだ。

修羅での勝ち方は、まずは斬紅郎の突進技をガードした時、ジャンプ攻撃をガードした時、または歩いて近づいてきた時（よく食らってくれる）などに14連斬を決めて怒る。次は14連斬（12斬目）にキャンセルをかけて武器飛ばし技を出してみよう。実際はつながっていないが、途中から武器飛ばし技を食らってくれることがよくある。これは近距離からいきなり出しても食らってくれるぞ。また、武器飛ばし技が苦手という人は、12斬目→キャンセルで梅雨円殺陣 or 五月雨斬りでもいい。


ガードの途中から喰らってくれることが多いぞ


この辺から出せば…

CPU出現順序
A：ナコルル→タムタム→十兵衛→骸羅→幻十郎→火月→天草→斬紅郎→覇王丸
B：幻十郎→ナコルル→シャルロット→火月→タムタム→破沙羅→天草→斬紅郎→覇王丸



超長～いリーチを有効活用するべし!!

首切り破沙羅（くびきりばさら）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦 基本戦法

基本1～遠距離の立ち中斬り（以下、遠立中斬）をガードさせて、その後のCPUの行動に昇り強斬りや跳び込み攻撃などで対処するパターン。キャラにもよるが、遠立中斬はあまり近目では出さずに、勝負開始後より一歩下がったくらいの間合いで出そう。

基本2～牽制攻撃で牽制してCPUの行動に対処するパターン。間合いは様々だが、画面端がやりやすいゾ。牽制攻撃またはしゃがみ弱斬りで牽制することによってCPUが何らかのアクションを取るので、跳び込み強斬りや防御崩し、必殺技で対処しよう。細かいことはあとで紹介するね。

基本3～強斬りだけで楽勝なんじゃないのパターン。主にCPU戦で最初の方に出現するガードの甘いキャラに有効。特に使うのは円を描き偶然対空にもなる遠距離しゃがみ強斬り（先端を目安に出そう）。これを牽制がてらに使い、跳び込まれたり近づかれたら近距離しゃがみ強斬り（2段技）を出していこう。


先端を目安、あとはまくってOK

対CPU戦 キャラ別攻略

基本1は、右京、リムルル、幻十郎に有効。右京は遠立中斬りをガードさせると、ささめゆき（リンゴを出したのを確認してからがいい）を出してきやすいので、跳び込み強斬りから連続技か中空刺しを当てにいこう。また、遠距離立ち強斬り（先端）を連発してるだけでも勝てるゾ。リムルルと幻十郎は遠立中斬をガードさせると跳び込んでくるので昇り強斬りで落とそう。


遠立中斬りをガードさせると…


跳び込んでくる。昇り強斬りで撃退だ

基本2は、ナコルル、天草に有効（斬紅郎にも可）。ナコルルにはしゃがみ弱斬りで牽制。遠目で牽制するとカムイムツベを出してきやすいのでガード後に防御崩しか近距離しゃがみ強斬りを決めよう。素直にタカから降りてきたら立ち強斬りを入れてやろう。

近づいてきたところに牽制すると勝手に当たってくれるので問題ナイ。しかし、その際はアンヌムツベに気をつけよう。

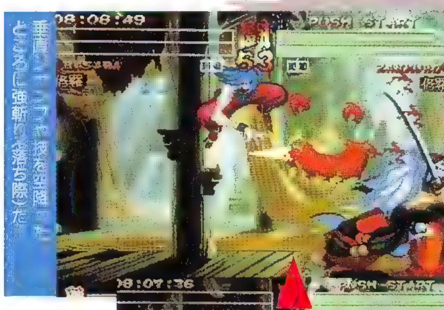
天草は間合いを広く取るといい。牽制攻撃を出すと飛び道具や逢魔刻を出すので、飛び道具は見てから跳び込み強斬りや中空刺し、逢魔刻は防御崩しで画面端に崩して近距離立ち強斬りを決めよう。


間合いを離して牽制。飛び道具が見えたら跳び込もう。

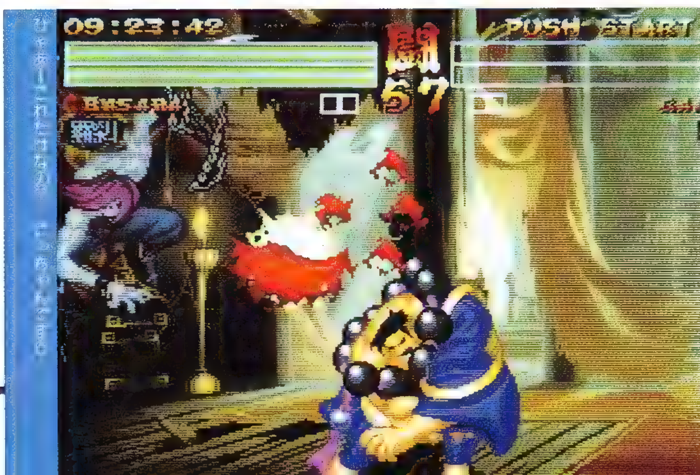
基本3は、閑丸、火月、ガルフォード、蒼月に有効。火月には中空刺しを出してるだけでも勝てるゾ。出現パターンーの閑丸、火月、出現パターン2のガルフォードには近づいて立ち強斬りや14連斬も入るので覚えておこう。


牽制後に逢魔刻がきたら、防御崩し（ひっぱり）から強斬りだ

また、基本戦法以外の別パターンが有効なのは、斬紅郎、骸羅。斬紅郎には刺し足を出すと（ガードさせても可）、垂直ジャンプやしゃがみ強斬りを誘えるので、斬紅郎の垂直ジャンプの落ち際やしゃがみ強斬りの空振ったところに垂直ジャンプ強斬りを当てよう（刺し足をガードさせて落ちていく時）。骸羅は垂直ジャンプ強斬りを当てにいくだけ。骸羅が跳び込んでくる時もあるので、CPUの位置に合わせて強斬りを出していこう。また、垂直ジャンプ強斬りがヒットしてもガードされても反撃されにくいようにジャンプ→ジャンプ（前号JKシステム参照）で着地のスキをなくそう。


垂直ジャンプや技を空振ったところに強斬り（落ち際）だ


裏回りにならないようにガードさせよう





防御崩しを決めたら強力連続技を入れろ!!

花諷院骸羅（かふういんがいら）

攻略／ジェイケイ

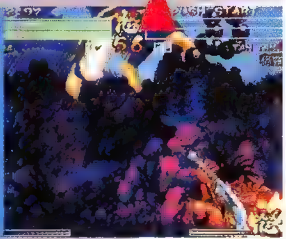
対CPU戦 基本戦法

骸羅の基本、というか多くのキャラに通用する戦法は、いわゆるスカシ投げ。前ジャンプの昇りで強斬りを空振りしたあと、着地と同時に防御崩し（引っ張り）を入れるというものだ。当然、防御崩しの間合い内に着地できる位置から跳び込むようにすること。

防御崩し後の追撃は、ジャンプ（通常は前、画面端に向かって引っ張ったら垂直）強斬り→踏み込み弱斬り→つかむぞ～ 尻めくり or 一瞬待って円心殺がいい。怒りMAX時は最後の技を連続斬り（BC）→キャンセル武器飛ばし技に代えることも可能。難しければ、ジャンプ強斬り→歩いて立ち強斬り→追い打ちーでも充分だ。どちらにしろ、ジャンプ強斬りを当てるタイミングは覚えておこう。



着地で防御崩し。ボタン連打でOKだ



[illegible]ポーズをとらせて…

対CPU戦 キャラ別攻略

基本戦法はタムタム、半蔵、十兵衛、破沙羅に有効。破沙羅などはよくジャンプで回避するのだが、反撃されることはほとんどない。めげずに狙い続ければ勝てるぞ。

前述のキャラ以外は独自のパターンを使って倒すべし。

シャルロットは、ジャンプ強斬りの先端を当てるように跳び込むとよく食らってくれる。当てたらすぐに後ろジャンプ強斬りで離脱、間合いを見て再び跳び込んでいこう。

覇王丸には、垂直と前ジャンプを使い分けてジャンプ強斬りを当て続ける。打点は高めでOK。着地直後にタイミングよくレバーを入れ、連続でジャンプするのがポイント。

対リムルルはひとまず待ち、相手の技をガードしたら踏み込み弱斬りを当て直後につかむぞ～ 尻めくり（円心殺）を出す。これがよく決まるぞ。

天草に対しては、開始直後より少し遠い間合い（ズームアウトする程度）で遠距離立ち弱斬りを出したあと、すぐに跳び込もう。弱斬りに反応して出した飛び道具や強斬りをうまい具合に跳び越せるぞ。硬直にジャンプ強斬りを決めよう。引きつけて着地寸前に当てれば、着地後に踏み込み弱斬り→つかむぞ～ 尻めくり or 円心殺まで決まる。

斬紅郎は修羅の骸羅を使えば楽勝。かちあげを空振りすると突進技を誘えるので、ガード後に防御崩し（引っ張り）から連続技を決めるだけ。

羅刹の場合は、奴が歩いてきたら立ち弱斬りを当てて追い払っていると、当て身技の空振りを誘えることがある。スキに踏み込みから防御崩しを入れよう。たまに出す突進技はガード後に防御崩しだ。飛び道具は立ちガードできないので、それだけは要注意。



先端を当てて、着地と同時に後ろジャンプを繰り返そう



弱斬りを出す間合いはこれくらい。このあとすぐに跳び込もう



これが当て身技。すぐに踏み込みから防御崩しだ

強敵！▶ガルフォード

開始直後、もしくはやや遠いぐらいの間合いでガードを固めていると、そのうち跳び込んでくる。ガード後に防御崩し（引っ張り）を入れよう。修羅ならつかむぞ～ 組み天井で迎撃してもいい。

垂直ジャンプで防御崩しを回避されることもあるが、下降時のジャンプ攻撃にガードが間に合う。間合いが離れるまで（2～3回）繰り返し防御崩しを狙うことができるぞ。

レプリカアタックは、ガード後相手側に跳ねた時は反撃できない。自分側に跳ねた時は踏み込みから防御崩しが入るので、こちらに的を絞ろう。



修羅使用時は天井で直接返す方が確実



跳び込みをガードして防御崩し。ボタンは目押しで



牽制攻撃で跳ばせてジャンプ強斬りで撃墜！

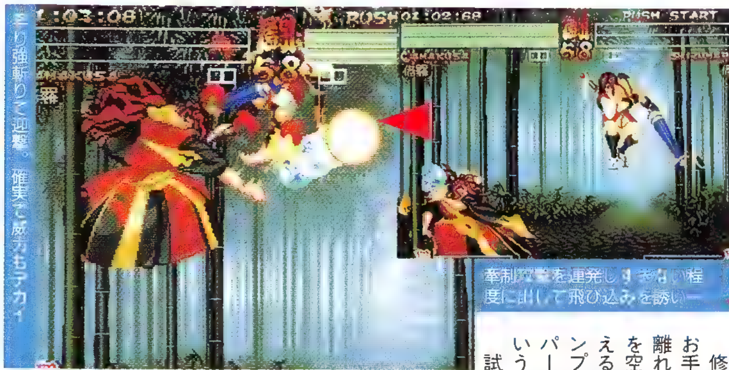
天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）

攻略／モリスケ

対CPU戦 基本戦法

修羅・羅刹共通で使える、お手軽な基本戦法がある。離れた間合いで牽制攻撃を空振ると跳び込みを誘えるので、対空技のジャンプ強斬り（通称スナイパー）で叩き落とす、という比較的簡単なもの。

試合開始直後ぐらいの間合いで跳び込みを誘っても迎撃しにくいので、逢魔刻（後）を使って間合いを離してから誘った方がいい。また、牽制攻撃を出した時に跳び込みではなく必殺技を出してくる輩もいるので、ジャンプ強斬りで迎撃しているだけでは勝てない。後述するキャラ別も読んで対処法を覚えておくべし。



牽制攻撃を連発しすぎない程度に出して飛び込みを誘い…

…り強斬りで迎撃。確実で威力もデカイ

対CPU戦 キャラ別攻略

「牽制攻撃で跳び込み誘ってスナイパー」パターンが通じるキャラ：閑丸、リムルル、右京、タムタム、シャル、骸羅、蒼月、天草。

閑丸は基本戦法通りに闘えば簡単に勝てる。まれに緋刀流 霧雨刃（飛び道具）を出してくるが、ヘタに返そうとせずガードしていればいい。

リムルルは跳び込み以外にカムイ シトゥキ（氷シールド）やルプシ カムイ エムシ（飛び道具）も出してくる。これらの技にはしゃがみ強斬りを合わせてつぶしてやろう。

右京も跳び込み以外に不意打ち、しゃがみ強斬り、秘剣ささめゆきを出してくる。これらは空振りさせてしまえば、しゃがみ強斬りが入るゾ。

タムタムはよく跳んでくるので、迎撃しているだけで勝てるが、間合いが少しでも近いと相討ちになってしまうので遠距離から誘うように。

シャルロットはスプラッシュファーントとトライスラッシュも出してくる。スプラッシュファーントはガード中にしゃがみ強斬りを連打していれば返せる。トライスラッシュは見てから逢魔刻（前）で接近し、防御崩しを決めよう。

骸羅は基本戦法通りで楽勝。地震丸も出してくるが、しゃがみガード後にしゃがみ強斬りを決めればいい。

蒼月は跳び込み以外に立ち強斬り、月隠れも出してくる。立ち強斬りはガード後に防御崩し、月隠れも出現した所にタイミングよく防御崩しを。

天草に牽制攻撃を出すと、跳び込みではなく逢魔刻（前）や飛び道具、立ちとしゃがみの強斬りを出してくる。これらは牽制攻撃を出した直後に逢魔刻（前）を出せば回避しつつ近づけるので、素早く防御崩しからの連続技を決める。



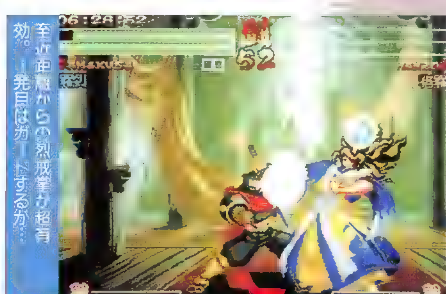
上段カイコツにはしゃがみ強斬り。避けつつ攻撃できるぞ



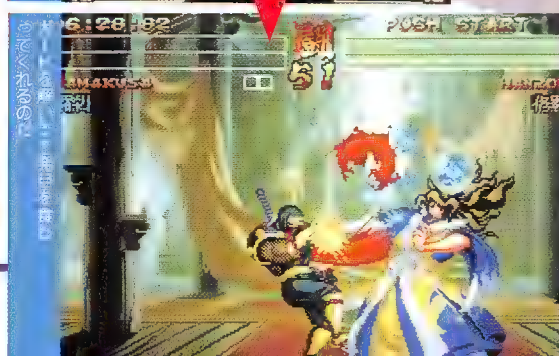
逢魔刻の時は逢魔刻で戻ってきたところに防御崩し

半蔵は基本戦法が通じにくいので専用パターンを紹介しよう。修羅は死霊刃を撃ち、跳び込んできた所をスナイパーで迎撃しよう。羅刹は逢魔刻（前）で接近して戒烈掌を出すと、1発目はガードされるが2発目からヒットする。

あとは起き上がりに戒烈掌を重ねるのだが、移動起きされると重ねられないのでもう一度逢魔刻（前）から狙おう。



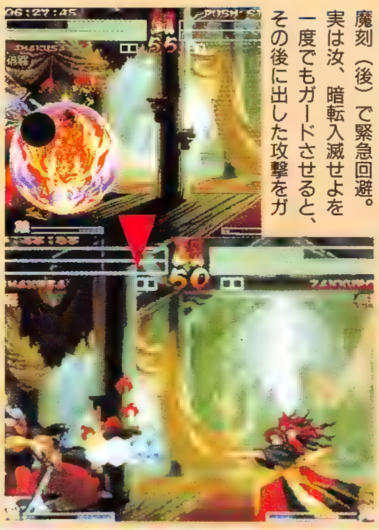
至近距離からの烈戒掌が超有効。1発目はガードするが…



…てくれるのだ

強敵！ 壬無月斬紅郎（みなづきざんくろう）

斬紅郎には基本戦法が通じないので専用パターンを紹介。まず、おもむろに汝、暗転入滅せよを出して突撃。ガードされるとしゃがみ弱斬りで反撃されてしまうが、素早く逢魔刻（後）で緊急回避。実は汝、暗転入滅せよを一度でもガードさせると、その後に出した攻撃をガードしなくなるので（原因不明）あとは遠距離立ち強斬りを出し続ければ勝ててしまうのだ。インチキっぽいパターンだが、簡単に勝てるので覚えておくといいゾ。



とりあえず暗転入滅せよ。このあと反撃されてしまうが…

次の攻撃は確実にヒット。威力のある強斬りで黒字ナリ

CPU出現順序

A：蒼月→骸羅→閑丸→リムルル→右京→タムタム→天草→斬紅郎→半蔵

B：タムタム→破沙羅→シャルロット→右京→骸羅→蒼月→天草→斬紅郎→半蔵



CPUも精進が足りん 出直せィ!! わっはっは

柳生十兵衛（やぎゅうじゅうべえ）

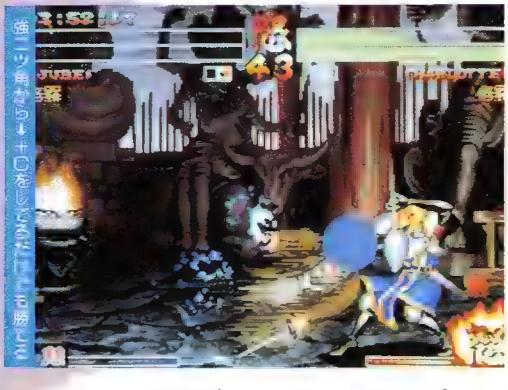
攻略／MASA藤原

対CPU戦 基本戦法

1人目から3人目まではジャンプ強斬りを食らってくれるので、ジャンプ強斬り→立ち強斬りを相手が死ぬまで繰り返せばヨシです。

4人目以降の基本戦法は、まず1つ目が勝負が開始したらすぐに強ニッ角羅刀を出す。ニッ角羅刀が当たった時は追い討ち斬りを出さずにそのまま着地して、追い打ち1を入れる。相手キャラによっては3回入るのもいる。ニッ角羅刀がガードされた時は、必ず追い討ち斬りまで出せば反撃は受けないじょ（強ニッ角羅刀パターン）。

2つ目はジャンプ中斬り空振りから、着地と同時に相手を防御崩し（引っ張り）をやる。この時、おとなしく崩しを食らってくれるキャラとジャンプして逃げるキャラがいる。逃げられてしまった時の対処法はキャラ別攻略にて（すかし投げパターン）。



強ニッ角から↓＋Cをしてるだけでも勝てる

CPU出現順序
A：閑丸→タムタム→リムルル→右京→シャルロット→覇王丸→天草→斬紅郎→半蔵
B：狂死郎→シャルロット→覇王丸→ナコルル→閑丸→タムタム→天草→斬紅郎→半蔵

対CPU戦 キャラ別攻略

強ニッ角羅刀パターンが通用するキャラは、右京、シャルロット、覇王丸、斬紅郎。すかし投げパターンが通用するキャラは、右京、シャルロット、ナコルル、閑丸、タムタム、天草、半蔵。

タムタムの防御崩しのかわし方が、垂直ジャンプとバックジャンプの時は、羅刹ならば心眼刀・天羅を出す。自分を跳び越えるようにジャンプしてきた時は、中斬りからの連続技を入れるように。

羅刹で6人目の覇王丸を相手にする時は、画面中央で覇王丸の遠距離立ち強斬りがギリギリ届かない間合いに立ち、垂直ジャンプ強斬りを一生出していればいい。覇王丸がジャンプしてきた時は、ジャンプ強斬りを当てるか、心眼刀・天羅を出すといい。

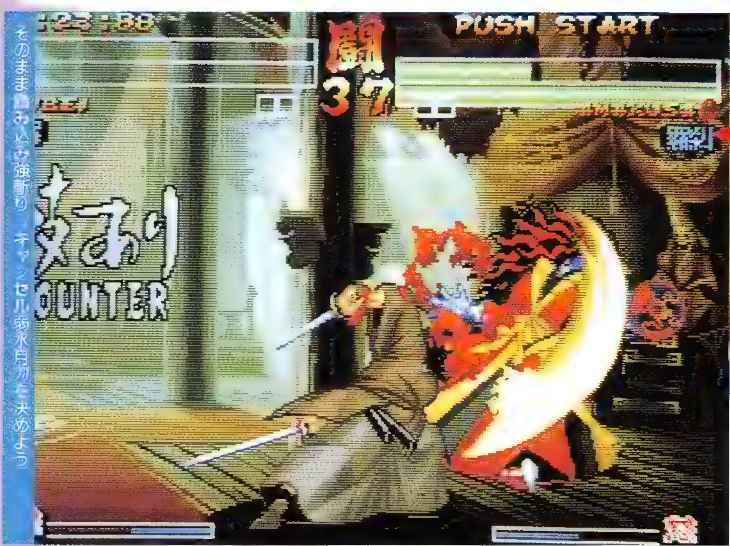


垂直ジャンプする間合いはこのぐらい



覇王丸が強斬りを出したらヒットするぞ

天草が防御崩しをかわした時は、バックジャンプならば踏み込み強斬りを入れる。自分を跳び越えるようにジャンプした時は着地ぎわに立ち中斬りから入る連続技を入れるようにする。天草が画面端でバックジャンプをした時は、立ち強斬りを入れるように。

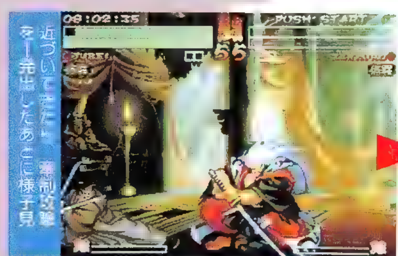


そのまま踏み込み強斬り→キャンセル弱水月刀を決めよう

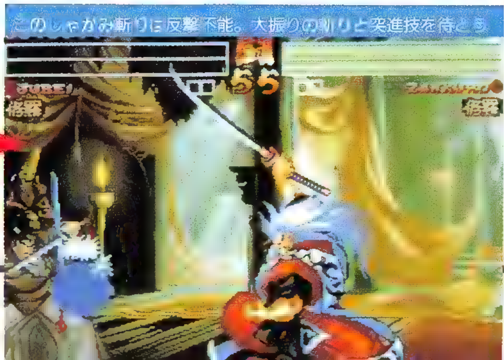


後ろにジャンプした時は踏み込みで下に潜り込んで…

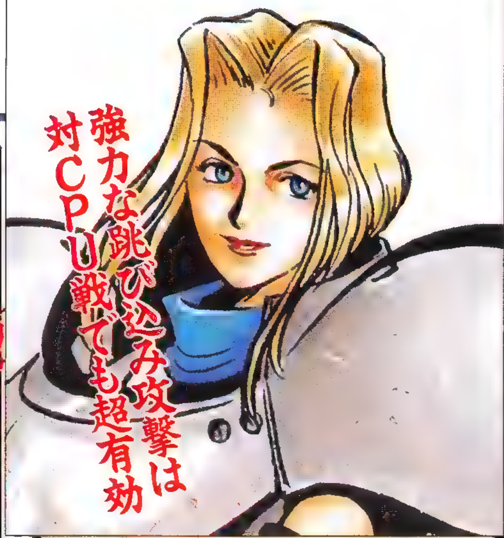
対斬紅郎戦は勝負開始直後に、斬紅郎がスキのある技を出してくることが多いので、とりあえずガードをしておいて、技を出してきた時はガードして連続技を入れるようにする。そのあとは画面端までさがり、牽制攻撃が届くかどうかの距離に近づいてくるのを待つ。その間合いで牽制攻撃を1回出して相手の様子を伺うようにする。スキがある技を出してきた時は、ガードしてから連続技を入れる。ジャンプ攻撃をしてきた時は、羅刹ならば心眼刀・天羅を出すようにする。修羅の時はおとなしくガードする。ガードしたあとは昇りジャンプ中斬りで相手を跳び越えるようにする。



近づいてきたら、牽制攻撃を1発出したあとここに様子見



このしゃがみ斬りに反撃不能。大振りの斬りと突進技を待とう



強力な跳び込み攻撃は対CPU戦でも超有効

シャルロット

攻略／無双拳士ま

対CPU戦 基本戦法

シャルロットの基本戦法を紹介しよう。戦法は3つだ。戦法①～跳び込み強斬り（早めに出す）をすかして着地と同時に防御崩し（引っ張り）、そこから修羅は強スプラッシュファーント、羅刹なら連続斬り（C+D➡BBC）からの弱バイオネットラージュを入れよう。怒りゲージMAX時は14連斬（12斬目）から武器飛ばしにつなぐことも可能。戦法②～連続で目ジャンプ強斬り。常に裏回りで跳び込むようにすると結構楽チン。ただ、CPUが目ジャンプに反応して迎撃しにくることもある。その場合は早めに中斬りなどを出して対応しよう。戦法③～遠めの間合いで牽制攻撃を振って相手を跳ばして弱パワーグラデーションや中斬りなどで迎撃する。上記の戦法に持ち込むための戦法と考えて使おう。



跳び込みを空振りして防御崩しをやれば



あとは、連続技を入れてしまえばOKだ

対CPU戦 キャラ別攻略

ここでは、出現パターン別に紹介しよう。パターンAの1、2面の半蔵、十兵衛には強斬りだけでOK。3、4面の蒼月、リムルルには戦法②が有効。ただし、蒼月は月光の連射をしてくることがしばしばあるので、距離を置いた時は注意しよう。リムルルは特に注意するべき点はない。

5、6面のガルフォード、幻十郎には戦法①が有効だ。ガルフォードはこちらの跳び込みに対してレプリカドッグで対応してくる時があるので手堅くガードして踏み込み強斬りなどをいれよう。幻十郎は光翼陣で迎撃してくるが気にせずガンガンいこう。

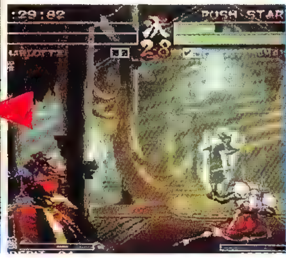
続いてパターンBへ行こう。1、2面はパターンAの時と一緒だ。3、4、5面の十兵衛、右京、半蔵には戦法②が有効だ。十兵衛は特に気にすることなく倒せるぞ。右京は手強い相手だ。こちらの目ジャンプに対して垂直ジャンプ強斬りで対応してくるが、これが結構厄介なので、こちらも目ジャンプ（垂直）中斬りに変更したりすると比較的楽になる。半蔵はやたらとモズ落としをやってくるがダメージは大したことないのでガンガンいこう。6面のタムタムは戦法①で難なく倒せるぞ。

あとは共通の天草、斬紅郎だ。この2人には基本戦法がほとんど通じない。天草には遠めの間合いで牽制攻撃を出すと強斬りなどを出してくるので、跳び込み強斬りなどで攻撃しよう。以後繰り返し。

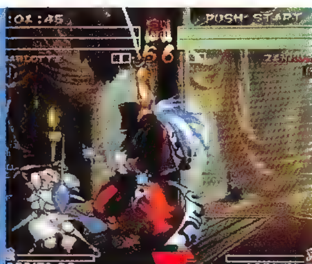
斬紅郎には開始からしゃがんで牽制しつつ待ち、突進技や至近距離での強斬りなどをガードしたら立ち中斬りなどを入れよう。あとはこれに戦法①を混ぜていけば倒せるぞ。



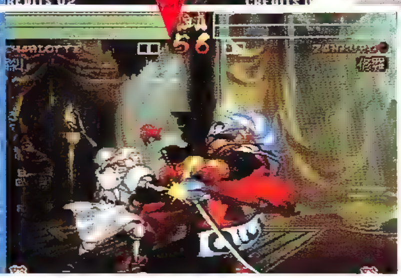
跳び込んで強斬りを当てればよろしいですわよ!!



牽制攻撃で飛び道具や強斬りを誘って



開始直後にしゃがんで突進技を手堅くガードして



立ち中斬りでこの連続技が確定

強敵！ ▶▶▶ 覇王丸（はおうまる）

ここはやはりラストに出てくる覇王丸だ。弱烈震斬とスライディングの2択が強烈で、跳び込みや防御崩しに対しての反応がインチキ臭い。

でも実は、天草の時とほとんど一緒のパターンで倒すことができる。が、覇王丸に一度近づかれると弱烈震斬・スライディングの2択をかけてくる。しかし、ガードすれば中斬り（密着状態でガードすれば連続技）が入るので、いかに冷静に2択をさばくかが覇王丸を倒す最大のカギだ。あとは、むやみに防御崩しなどを狙わず、無意味なダメージを食らわないようにすれば必ず覇王丸を倒せるぞ!!



厄介な烈震斬をガードしてしまえば、反撃のチャンス

CPU出現順序
A：破沙羅→火月→シャルロット→リムルル→骸羅→狂死郎→天草→斬紅郎→ガルフォード
B：骸羅→シャルロット→火月→蒼月→右京→破沙羅→天草→斬紅郎→ガルフォード



追い打ち連発で起き上がらせるな!!

タムタム

攻略／G・ARM

対CPU戦 基本戦法

タムタムの対CPU戦は非常に簡単。前号で紹介した通り、追い打ち1（ダウンした相手の近くで↘+斬る）を倒れた相手に連続で入れることができるからだ。しかも、追い打ち1が、結構いい減りを見せるので時間も早い。

羅刹は、レバーを↘に入れっ放しでAを連打すればOK。

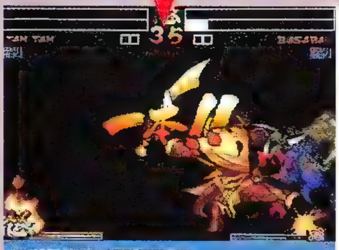
・修羅は、連打するとパグナ・パグナが出てしまうので、追い打ち1は1回ずつ入力すること。どちらにせよ、簡単なことに違いはない。

あとは、いかに自分の近くで相手を転ばせるかが問題になってくるが、オススメは14連斬。ボタンを押すタイミングを遅らせることで、相手を押す距離を稼ぐことができるからだ。怒ることもできるので、パターン失敗後のアドリブをカバーしやすいし、何より防御崩しから決めることができるため、狙う機会も多い。

ポイントは、端に向かって防御崩しを決めることと、14連斬。そんだけでイイのだ。



近くで転んだら、追い打ち1を入れる



ほぼ最後まで連発でOK

対CPU戦 キャラ別攻略

追い打ちを決めるために転ばす（防御崩しを決める）までのプロセスを紹介しよう。

CPUの出現順序は2通りある。1人目と2人目は順序に関係なく適当にやっても勝てるので、サッサと倒そう。

●跳び込みガード後に防御崩しパターン：その名の通り、ガード後に防御崩し（以下、投げ）から14連斬を決めてダウンを奪うというものだ。

遠距離立ち弱斬りを出すと跳んでくる相手すべてに有効。

●昇りジャンプ強斬り後に防御崩しパターン：これまた安易な名前で申し訳ない。中間距離でジャンプ直後に強斬りを出し（ヒット、ガード、空振り関係ナシ）、着地直後に投げを決めるというものだ。

もちろん投げは画面端に近い方へおこなうこと。

立ち弱斬りで跳んでこないキャラに対して有効だ。ポイントは、着地後にCPUが垂直ジャンプをしてしまい、素直に投げられてくれない時。この場合は、一度立ちガードでジャンプ攻撃をガードし、再び投げを狙おう。2度3度と跳ばれても、つかまえるまで根気よくいこう。





遠距離Aで跳ばせ、ジャンプ攻撃をガードで、すぐに防御崩しを決めれ！

強敵！首切り破沙羅（くびきりばさら）

ここでいう破沙羅は、6人目に出てくる方を指す。

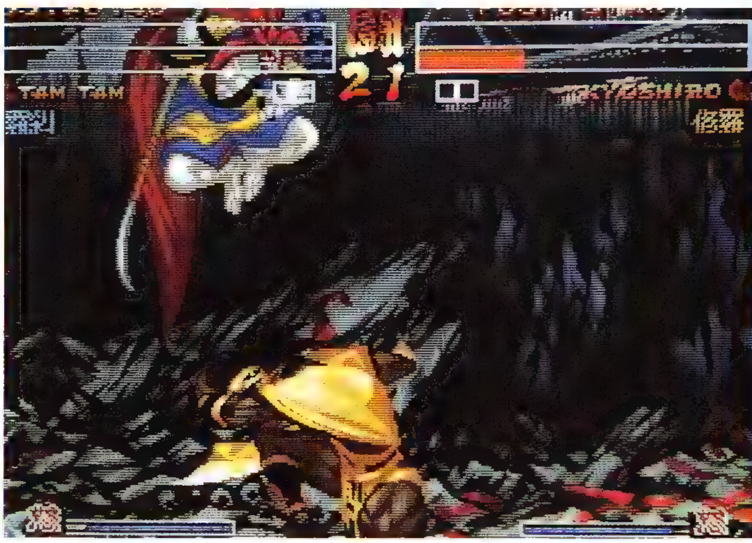
こやつはピョンピョン跳ね回り、つかまえにくいことこのうえない。打撃も効きにくく、かなりアドリブが混ざる。

基本は超遠距離で立ち弱斬りを出し（連打はダメ）、跳び込みをジャンプ強斬りで落とす。たまにハズレ（影隠し）が混じるが、いずれ当たる。

ヘタに投げにいったり、近距離戦につきあうと疲れる。時間切れでもヨシとすべし。



Aを出す間合いはこんな感じ



投げを跳ばれても、大抵ガードが間に合う





わくわく7

WAKU WAKU SEVEN™

家庭用も発売され、ますます勢いに乗る「わくわく7」！今月は、何かと役立つシステム情報に、必殺技解説と対人戦攻略をまとめて紹介!!

対戦ワンポイント攻略&必殺技解説！ システムお得情報もあるよ!!

サン電子	格闘アクション	259M
MVS 発売中 ￥98,000	カセット 発売中 ￥29,800	CD — —

システム解析／ジェイケイ

キャンセルあれこれ

2D格ゲーのお約束ともいえるキャンセル。もちろんわくわく7でも採用されているシステムだが、普通の格ゲーと違っていくつかの種類（方法）が存在するのだ。

まずは必殺技キャンセル。通常技の戻りモーションをキャンセルして必殺技やドキドキアタックを出せるというもの。特に問題ないだろう。

次は通常技キャンセル。通常技をキャンセルして通常技を出せるというもののだ。

これはキャラ差が激しく、雷とアリーナは弱パンチ→弱キック→強パンチ→強キック、まるるん、ティセ、ポリタンクZは弱パンチ→弱キック→強攻撃、スラッシュは弱キック→強キックの流れでつながる。ダンディJは何もナシ。

途中を省くことは可能だが、雷以外は立ちとしゃがみを切り替えることはできず、立ち攻撃からは立ち攻撃しか出せないので注意。雷も立ち強キックにつなぐ場合は不可能だ。

3つめは特殊入力技キャンセル。アリーナとポリタンクZだけが利用できるシステムで、特殊入力技で追加入力系の技がある場合、その追加入力に使うボタンで出せる必殺技を、特殊入力技の代わりに出せるというもの。

アリーナは立ち強キック後に強キックの2段キックがあるので、立ち強キック→キャンセル強キックで出せる必殺技（強アリーナトルネード）が成立するというわけ。ポリタンクZはパチンコ砲連射の1～3発目をキャンセルして弱ドクドクスモークなどを出せる。ただ、キャタピラキックは当てはまらないようだ。

ちなみに、2段キック以外の技ならWP版の必殺技を出すこともできる。

最後はしゃがみキャンセル。キャンセルでしゃがむことができるという変わったシステムだ。しゃがんだ直後に技を出せば、通常のキャンセルと似たような感覚で使えるぞ。

該当する技は、スラッシュ&ダンディJの立ち弱パンチなど。キャンセルで必殺技を出す場合、➡⬇↘などは最後の下方向を入れっ放しにすればOKだが、➡⬅↙⬇↘➡などは途中の↘でしゃがみ、直後に➡＋ボタン、といった工夫をする必要がある。



特定の通常技は、戻りをキャンセルして必殺技を出せる



素早い入力でこの通り。ドキドキ&ハラハラも出せるぞ

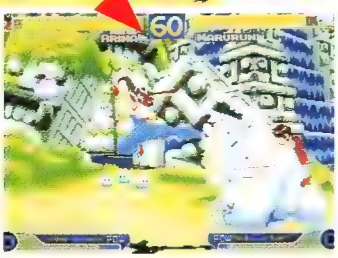


通常技を出したあとタイミングよくボタンを押すだけ

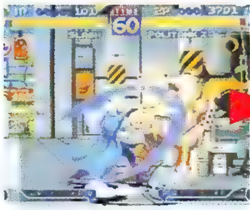
届きさえすれば連続技になることがほとんどなのだ



2段キックへと派生させることのできる立ち強Kは…



Dボタンで出す必殺技でのみキャンセル可



スラッシュの立ち弱P。出したあとレバーを下に入れると…



キャンセルでしゃがめる。すぐに動けるようになるのだ

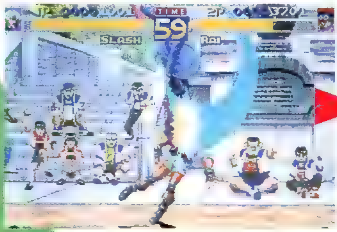
素早く攻撃すれば連続技にもなる。再度立ち弱Pも可能

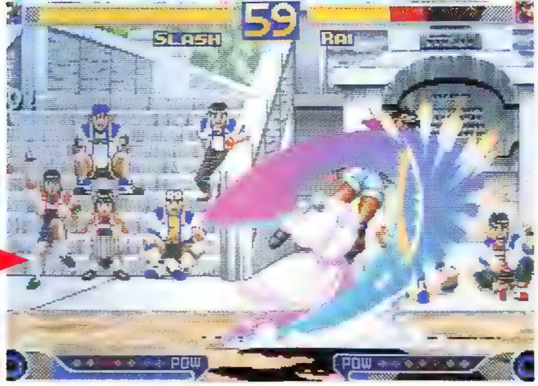


吹き飛びあれこれ

技をヒットさせたあと、相手が空中で吹き飛ぶ状況は、ダウン技がヒット、空中にいる相手に攻撃がヒット、ぶっとばし技がヒットの3つがある。これらを解説しよう。

まずはダウン技。この時の吹き飛びは、ヒット後一定時間内なら追撃することができる。アリーナのへへーん↓アリーナクラッシュや、スラッシュの斬り下ろし↓弱スラッシュバリヤーなどは、この空中追撃を利用した連続技だ。


普通のダウン技をヒットさせたあとは…

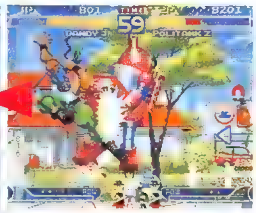

吹き飛び後もしばらくの間は食らい判定が残っているのだ

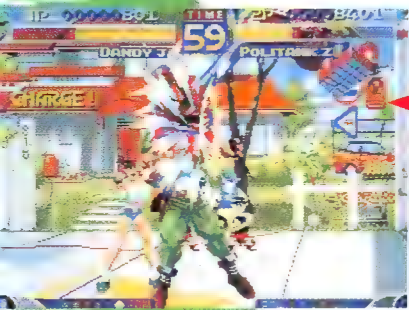
まあ、当てたあとのスキが小さくなければ追撃が間に合わないので、実際に追撃を狙えるのは一部のジャンプ攻撃ぐらいしかないんだけど。

注意したいのが、キャラによって吹き飛び方が違うこと。アリーナやティセは大きく、ポリタンクZやダンディーJは小さく吹き飛ぶのだ。また、同時にヒットした時は、1Pの方が大きく吹き飛ぶ。追撃の入り易さに多少影響するぞ。

次は、空中の相手にダウン技以外の技を当てた時。やはり後方に吹き飛ぶのだが、食らった方はのけ反りが解けたあとから着地までの間に、空中で技を出すことができる。

例えば、跳び込みをダウンしない対空技で迎撃されたあと。着地までにジャンプ攻撃を出すことができる。昇りジャンプ攻撃で迎撃された時は、うまくすれば攻撃後の相手に空中でヒットすることもある。


前ジャンプ昇り攻撃での対空は


このように逆襲されることも…

しかし、利点ばかりではない。技を出せる状態では、食らい判定も存在するのだ。うかつにジャンプ攻撃を出してしまうと、そこを攻撃されることも。この時はすべての技に対して空中ガードが可能なので、状況によってはおとなしく空中ガードした方がいい。


特に、スキの小さい対空技を技を食らったあとは…


ヘタにあがくより、無難に空中ガードした方がいい

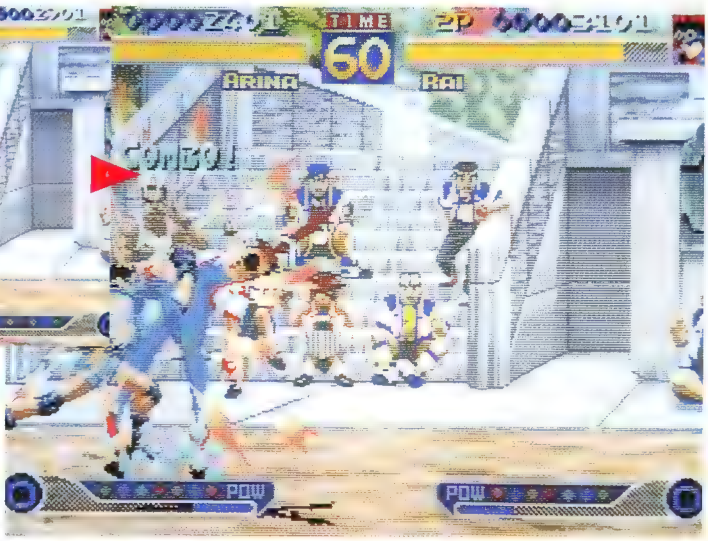
最後にぶっとばし技。ボーッとしてると壁に叩きつけられて追加ダメージを受けてしまうが、叩きつけられる直前にいずれかのボタンを押せば回避できる。これは12月&1月号で紹介した通りだ。

回避方法は受け身(パンチ)と立ち直り(キック)の2つがあるが、通常時は受け身の方がいい。ボタンを連打していると立ち直った直後に技が出てしまい、無防備状態で突っ込んでことがありがちだし、うまくいっても対空技で返り討ちされることがあるからだ。

画面端に追い詰められてぶっとばし技を食らった場合、反応するのは非常に難しいが、うまく受け身を取れればチャンスになることも。一瞬で壁に到着～受け身となるので、硬直中の相手に反撃できる可能性があるのだ。

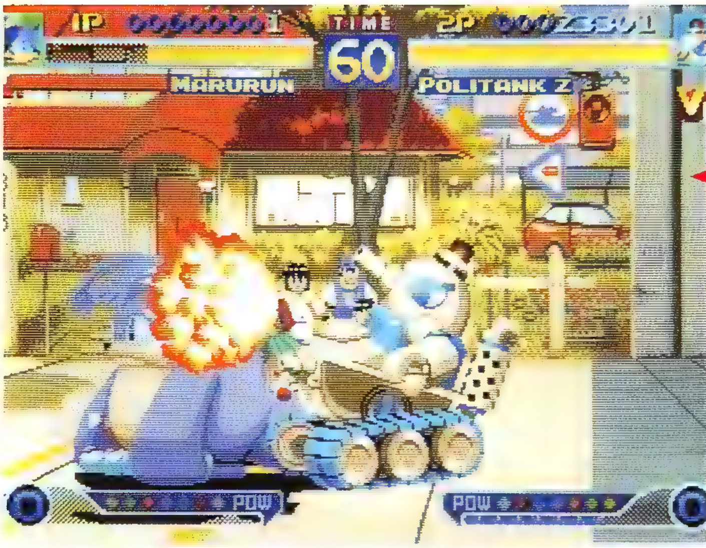
特に、アリーナトルネードといった多段技の最後がぶっとばし技になっているものは、食らったのを見てからでも受け身をとれる。ボタンを連打していれば勝手に反撃してくれることも多いし、慣れてくれば連続技を叩き込むこともできるぞ。覚えておこう。


画面端でアリーナトルネード×8を食らったあと


受け身をとれば確実に反撃できる。覚えておこう

わくわく7小ネタ集

1 移動起きの秘密!?



この場合右方向がガード。遅いまるるんは特に気をつけよう

移動起き上がりで相手を通り抜けたあとは注意



移動起き上がりは前後ともにスキはない（攻撃を重ねられてもガードはできる）。

しかし、前移動で相手の逆側に抜けると、起き上がり直後は相手に背中を向けてしまうことになる。ここに攻撃を重ねられると、逆ガード（レバー相手方向）しないと防ぐことはできないので注意。もちろん、振り向いたあとは通常ガード。うまく攻撃を重ねてくる相手には、前移動起き上がりの乱用は危険といえる。

2 追いうち

追いうち攻撃は相手が地面に辿り着いていないと出せない。スキの小さい技でダウンさせた時でも、相手が落ちてくるまで待つ必要があるのだ。

というわけで、追いうち攻撃が確定するのはダウン時間が長い時だけ。高威力の技（連続技）をヒットさせたあとが狙い目だ。



あわてず、あせらず、地面につくと同時に↑＋ボタン

3 WP版の効果

WP版必殺技やドキドキアタックは、出すときに画面が光る（暗転する）演出があるが、このあと一定時間相手の動きを停止させる効果がある。WP必殺技ではほんの一瞬なのでわかりにくいが、ドキドキアタックなら止まっているのが目で見てわかると思う。

この停止中、自分は無敵状態なので、停止中に攻撃判定の出る技（まるるんのぶんぶんタイフーンやスラッシュのダークネスラッシュなど）は、光りさえすれば相手の攻撃が出ていても一方的に勝てるし、光る前にガードしておかないとガードすることができない。これら停止中に攻撃が届いたらの話だけどね。

ただし、光る前は無防備な技（前述の2つの技も該当する）も多く、光る前に攻撃を食らうとつぶされたうえにゲージも減ってしまうので注意。WP版必殺技でぱっと見の大差ない技でも、この時間停止のおかげで結果的に出るのが早くなる。WP版なら連続技に組み込める技も多いのだ。

光ってしまえばこっちのもの。相手が攻撃していても…





一方的に勝てる。が、飛び道具に対してはダメ

お得情報

まるるんで、相手を画面端に追い詰めてまるるんビンタを決めたあと、空中の相手に立ち弱パンチやWP版ぶんぶんコプターで追撃できる。ただし、相手がティセの時限定。



少々難しいが、与えるダメージは相当なもの。機会があったら狙っていくべし



空中必殺技やダッシュからの攻めがカギ

爆皇雷

ばくおう　らい

攻略／修羅騎士　鷹

基本性能&必殺技解説



地上戦での牽制技はコレで決まり！

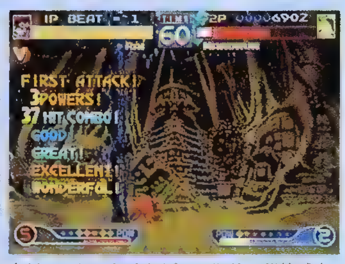
地上での牽制技、立ち弱キックを振りつつ、空中イナズマキャノンを放つ戦法が強力。この技を相手に意識させておき、ダッシュや跳び込みから一気に攻め込むのが基本だよ。

イナズマキャノンを連続技に組み込む際は威力が高めの強。中距離〜遠距離で牽制に使う際はスキの小さい弱。

イナズマアッパーはおもに対空用。引きつけて出さないと一方的に潰されるので気をつけよう。追加入力は3発目がヒットしたらボタンを連打するようにするといい。1発だけどHIT数が増えるぞ。

イナズマクラッシュは遠距離から間合いを詰める手段として使うといい。先端を当てれば、ガードされても反撃を受けることはない。そのあとはバクチになってしまうが、相手の反撃を読んでイナズマアッパーを出してみてもいいぞ。また、WP版だと立ち強パンチから連続技にできる。

轟雷テンペストは先読み対空に使え、空中イナズマキャノンを昇りで落とそうとして、技を早出しする相手にも効果的。この場合は少し引きつけてから出そう。出した位置にもよるが、最大36ヒット程度当てることができるのだ。



クリーンヒットすればこの通り。超絶威力

轟雷電撃拳はガードされると確実に反撃されてしまう。立ち強パンチにキャンセルをかけて連続技に組み込もう。

しゃがみ強パンチは上方向に強いので対空として機能を果たす。初心者様にお勧めだ。



通常技対空であるしゃがみ強パンチ。信用できるぞ

技コマンド表

●必殺技	
イナズマキャノン	↓↘→+AorB
イナズマクラッシュ	↓↙←+AorB
イナズマアッパー	→↓↘+AorB
●ドキドキアタック	
轟雷テンペスト	←→↘↓↙←+CD
超力轟雷電撃拳	→←↙↓↘→+CD
●ハラハラアタック	
爆雷ハリケーン	↓↓+ABorCD
●わくわく投げ	
大回転ハイジャンプ投げ	敵の近くで→↘↓↙←+D
●通常投げ	
パチキスマッシュ	敵の近くで→or←+B
●空中投げ	
——	
●特殊入力技	
連続パンチ	A連打
ふっとべ拳	→+B
ふっとべ脚	→+D
脳天キック	空中で↓+D
ハイジャンプため	CD
垂直ジャンプ	ハイジャンプため中　↑
前斜めハイジャンプ	ハイジャンプため中　↗
後斜めハイジャンプ	ハイジャンプため中　↖
三角飛び	画面端で斜めジャンプ頂点中レバーを画面端と反対方向
ローリングナックル	ダッシュ中　B
雷だぁーっ！　キック	ダッシュ中　D
かわし蹴り	立ち防御中　→or←+D
しゃがみ歩き	↘にしばらく入れる

対人戦攻略

基本の項でも少し触れたが、空中イナズマキャノンを主軸として闘っていくのがいい。出す位置は、ラウンド開始直後くらい。ここから垂直や前方ジャンプ、昇りや降りで出すなど、変化をつけていくといい。もちろん、ハイジャンプや三角跳びを使う手もある。



反応されるとつぶされることもあるけれど、使える技なのだ

これだけでは単調になりがちなので、空中イナズマキャノンと併用してそのままジャンプ攻撃へ移ったり、ダッシュからの攻めも絡めていこう。

跳び込む際は、攻撃持続時間が長めの強キックや、ジャンプの軌道を小さくできて下方向に強い脳天キックを使うといい。脳天キックは打点低めでヒットさせればイナズマアッパーなどで追い討ちできる。



この位の位置でヒットすれば…



イナズマアッパーで追い討ちができるぞ

相手に近づいたらしゃがみ弱キック→立ち強パンチ→立ち強キックなどしゃがみキックからの連係を組んでいこう。

ダッシュから攻め込む際は、2段目が中段のローリングナックルや、立ち弱キックを使っていこう。思い切ってわくわく投げを狙ってもいいぞ。

ローリングナックルはガードされても、イナズマアッパーを出せば相手の反撃を潰せる。読み合いだが、たまに使うと効果的。少し歩いてわくわく投げも混ぜると有効。



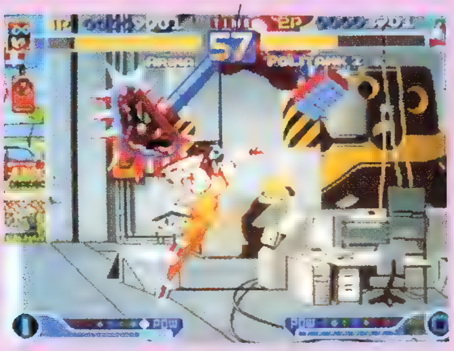
この技は中段。弱技からの連係に使おう



パワーアップ版は気絶値が高い。ガンガン狙え！



特に雷やJなどの足払いを多用するキャラに有効ね♡



早出しでもOK。もちろん引きつければ完璧よ

スピードをいかしてヒット&アウェイで！



牧原アリーナ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

基本性能&必殺技解説

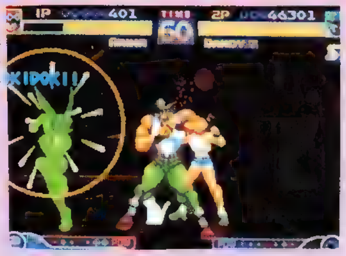
アリーナビーム（以下、ビーム）は方向を撃ち分けられるので、牽制技として重宝する。また、ボタン押しっ放しで威力（4段階）をためられ、毎回違うタイミングで撃てるので、相手にはイヤな攻撃だ。パワーアップビームは非常に気絶値が高いので、しゃがみ弱パンチ×3からや、へへ〜んから連続技に組み込もう。

アリーナトルネード（以下、AT）は下段攻撃をかわせる突進技だが、全部当たらないと確実に反撃される。乱発厳禁！　しかし、相手のコンビネーションを読んで下段技をスカして当てたり、攻めの要である立ち強キックからお手軽に連続技に組み込めるので、考えて使えばイヤがられる技。

アリーナクラッシュ（以下、AC）は出始めに無敵時間があるので信用できる対空技。威力もバカにできないので、ボタン連射で最後まで決めたい。

アリーナカーニバルは出が早いが無敵時間はなく、ガードされたら反撃を受けるので、連続技としてや、スキのある技をガードした直後に狙おう。

アリーナスペシャルも出が遅いので使う機会は少ない技。侵入角度が斜めなら威力が高いことを一応覚えておこう。



スキのある技をガード後などが狙い目よ♡

対人戦攻略

一つずつ見ると結構性能の良い技が揃っているのだが、全体的に攻撃力が低く、相手の必殺技1発で簡単に逆転されがちなので、手数を多くしてヒット&アウェイで戦わなくては駄目だろう。まず牽制技のビームを1発ずつ撃ち分けて相手の出方を見よう。相手の位置に合わせ、バックステップ後や空中でビームの威力を上げるのが大事。相手が攻めてくる気配がない時はこちらからダッシュ強キックや跳び込み攻撃で攻めていこう。

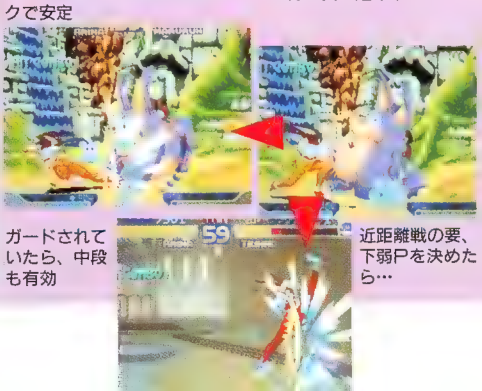


ダッシュからの強キックでガンガン突っ込め！

アリーナの要である立ち強キック（2段技）はリーチがあり出が早いため、細かいダッシュから1段目の先端を目安に連発してゴリ押しすることが可能。そして、ヒット時にはキャンセルATを決めるべし。また、1段目をガードされたら時々ディレイで2段目を出すと当たりやすいぞ！　跳び込む際には、空中戦でも判定の強い強キックをメインに使おう。また、ゲージがたまっている時はへへ〜んから気絶しやすいパワーアップビームで跳び込み連続技を積極的に狙おう。空中投げに化けやすい強パンチもたまに混ぜると有効。近距離戦では下段技で連射の利くしゃがみ弱パンチ×3〜しゃがみ強キックorキャンセル中段技を狙う。

対空にはACと立ち弱キック（ヒット時は立ち強キックを置いておこう）がいいぞ。

ダウンを奪えるしゃがみ強キックで安定



ガードされていたら、中段も有効

近距離戦の要、下弱Pを決めたら…

技コマンド表

●必殺技	
アリーナビーム	↓↘→+AorB
アリーナトルネード	↓↙←+CorD
アリーナクラッシュ	→↓↘+AorB
●ドキドキアタック	
アリーナカーニバル	→←↙↓↘→+CD
●ハラハラアタック	
アリーナスペシャル	↓↓+ABorCD
●わくわく投げ	
フェイスクラッシャー	敵の近くで→↘↓↙←+D
●通常投げ	
バックスロー	敵の近くで→or←+B
ヒップスプリンガー	敵の近くで→or←+D
●空中投げ	
アリーナタングル	空中敵の近くで↑以外+B
●特殊入力技	
連続パンチ	A連打
連続しゃがみパンチ	しゃがみ中　A連打
連続しゃがみパンチ2	しゃがみ強パンチ中　B
連続ジャンプパンチ	空中でAorB連打
2段キック	立ち強キック中　D
へへ〜ん	ジャンプ弱キック中　C



テレポートを駆使して奇襲戦法でいこう!!

スラッシュ

攻略／ジェイケイ

基本性能&技解説

リーチの長い技で牽制しつつ、ジャンプ攻撃とスラッシュテレポートを使って相手を惑わせていくのが基本戦法。

スラッシュテレポート（以降、技名のスラッシュは省略）は出現時にわずかだけスキがあるものの、素早いので読まれない限り反撃されにくい。地上のDと空中のC（B）を使って相手の真後ろ（目の前）に出現、直後にコレダーやダークネスラッシュを狙っていくと効果的だ。

消えている間は無敵なので、地上版は飛び道具やリーチの長い技を、空中版は対空技を回避～接近することも可能。

ダークネスラッシュはテレポート後のほか、至近距離でのカウンター技としても使える。ガードされると反撃の的になるのでバクチだけどね。

バリヤーはリーチの割に出が早く、相手の連係に割り込んだり、テレポートでガード方向を迷わせたあとに使える。スキはしっかりあるけどね。

ショットは遠めの牽制に使う程度。多用する技ではない。

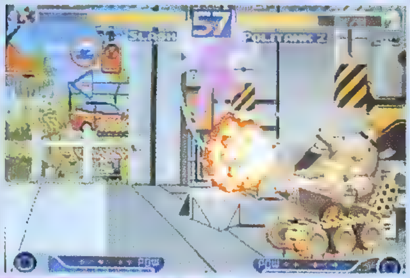
ダイナミックはWP版を連続技に組み込むと強力。



間合いを調節してテレポート、相手の真後ろに出現して…



直後にダークネスラッシュ。手堅くいくならコレダーがオススメ



普通の跳び込みに混ぜると、相手は対空技を出しにくくなるはず

技コマンド表

●必殺技	
スラッシュショット	↓↘→＋AorB
スラッシュバリヤー	↓↙←＋AorB
スラッシュダイナミック	→↓↘＋AorB
スラッシュテレポート	←↓↙＋AorBorCorD
●ドキドキアタック	
ダークネスラッシュ	→←↙↓↘→＋CD
●ハラハラアタック	
ダークネスウィンド	↓↓＋ABorCD
●わくわく投げ	
スラッシュコレダー	敵の近くで→↘↓↙←＋D
●通常投げ	
キックターンスロー	敵の近くで→or←＋B
●空中投げ	
キックターンスロー	空中敵の近くで↑以外＋B
●特殊入力技	
突き	→＋A
連続切り	→＋B
下段突き	→＋C
膝蹴り	→＋D
斬り上げ	空中で↙or↓or↘＋A
斬り下ろし	空中で↙or↓or↘＋B
兜割り	空中で↙or↓or↘＋C
ハイキック	空中で↙or↓or↘＋D
三角飛び	画面端で斜めジャンプ頂点中レバーを画面端と反対方向

対人戦攻略

地上戦では突き（下段突き）でチクチク牽制しつつ、テレポートからの連係を狙おう。突きの先端を当てたあとにテレポートすれば目の前に、ダッシュからの（下段）突きの先端を当てたあとなら真後ろに出現できるぞ。

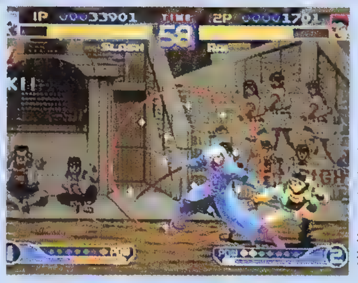
相手が跳び込んできた時は、落ち着いてしゃがみ強パンチを出そう。判定が強く、簡単に迎撃することができるぞ。

跳び込みはジャンプ強パンチで。着地後立ち弱パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ強キックや、立ち弱パンチ→キャンセルスラッシュダイナミックWPの連続技を狙おう。立ち弱パンチはキャンセルでしゃがむことができ、しゃがんだ直後に技を出すことで連続技になるのだ。なので、→↓↘の最後の↘は入れっ放しにしよう。工夫すればダークネスラッシュもつながるぞ。

ジャンプ強パンチをガードされた時は、立ち弱パンチキャンセル、またはしゃがみ弱キックの硬直が解けたあとにテレポートで背後を取れるぞ。

空中テレポートは跳び込みからB&Cや出す高さを使い分けるほか、垂直ジャンプからC、相手を跳び越すとみせかけてAで戻りダークネスラッシュ or スラッシュバリヤーなど、様々な使い方が可能。空中のC（A）は斜めに移動するので、高い位置で出せば大きく前後に移動することになる。うまく間合いを計ろう。

そのほか、跳び込み後などの近い間合いから、テレポート→ダークネスラッシュ or 相手方向にジャンプして斬り下ろしといった連係もいいかも。



連係への割り込み、ダッシュ→＋Cを深めに当てた直後などに有効



対空はしゃがみ強Pで決まり。とっさに出せるようにしておきたい



このあとレバー↖入れっ放しでジャンプ、



跳び越し際に↓＋B。相手を翻弄してやろう



ダンディJ

攻略／MASA藤原

基本性能&必殺技解説

相手を牽制する時は、間合いが超近いときは立ち弱パンチ、ちょっと離れたら立ち弱キック。立ち弱キックが届かなくなったらしゃがみ弱キックがいい。立ち強キックを置いておくような感じで出しておくのもなかなかいい。

Jのダッシュ攻撃はジャンプ攻撃と同じ技が出るようになっていて、弱パンチのみ出すことが可能。他の技を出そうとしても技のグラフィックが出る前に着地してしまう。

驚異人体発火拳はかなり威力がある技で、ガードさせれば反撃を受けることはそうはない。また、強の方が威力があり、スキは弱と強で全く同じなので強で出すようにする。

ちなみに下段技でしゅ。

夏美　ランプー投げとランプー　夏美投げの性能が非常にいい。技を出すときの硬直がまったくないので、反撃を受けることがまずない。ただし、技を出している間は必殺技とわくわく投げは出せないようになってしまう。夏美　ランプー投げが遠距離用で、ランプー　夏美投げが近距離用になっておるぞ。

必殺ロープ、しゃがみ必殺ロープは相手にガードされた時は必殺ロープ連発発火にし、ヒットした時は必殺ロープ台風猛打までつなげるようにする。しゃがみ必殺ロープは下段技になっている。

大容量静電拳と驚天動地銀河激突落としは技が出るのがそこそこ早く、スキがあまりないので、当たればいっかー、くらいで出すのがいいじょ。

対消滅粒子加速拳は出るのは遅いし射程距離も短いので使う機会はまずないだろう。


攻め込むにはダッシュ弱Pが最適


破壊力重視。先端を目安に出すようにすべし


夏美&ランプーで足止めして攻めろ

技コマンド表

●必殺技	
必殺ロープ	↓↘→+AorB
しゃがみ必殺ロープ	↓↘→+CorD
必殺ロープ連発花火	必殺ロープ中AorB
しゃがみ必殺ロープ連発花火	しゃがみ必殺ロープ中CorD
必殺ロープ強引低気圧	必殺ロープ中←+AorB
しゃがみ必殺ロープ強引低気圧	しゃがみ必殺ロープ中←+CorD
必殺ロープ台風猛打	必殺ロープ最長時または必殺ロープ強引低気圧中にレバー1回転+AorB しゃがみ必殺ロープ最長時またはしゃがみ必殺ロープ強引低気圧中にレバー1回転+CorD
驚異人体発火拳	→↓↘+AorB
夏美　ランプー投げ	↓↙←↓↙←+AorB
ランプー　夏美投げ	↓↙←↓↙←+CorD
●ドキドキアタック	
大容量静電拳	→←→←→+AB
驚天動地銀河激突落とし	↓↘→↘↓↙←+AB
●ハラハラアタック	
対消滅粒子加速拳	↓↓+ABorCD
●わくわく投げ	
上死下死点投げ	敵の近くで→↘↓↙←+D
●通常投げ	
万物豪速球投げ	敵の近くで→or←+B
●空中投げ	
空中万物豪速球投げ	空中敵の近くで↑以外+B
●特殊入力技	
——	

対人戦攻略

立ち弱キックを連打して、当たらなくなったら驚異人体発火拳を出すといった感じにすると反撃を受けない。

距離が離れたらダッシュ弱パンチで近づく。そこから立ち弱パンチ→しゃがみ強キックが連続技になるのでそれを狙ってもいい。わくわくゲージがある時は、立ち弱パンチ→WP版驚異人体発火拳を狙ってもいい。ダッシュ弱パンチをガードされた時は、上死下死点投げか下段攻撃の2択をかけるようにする。

ランプー　夏美投げを出して相手に近づき、万物豪速投げか、通常技の2択をかけるようにするのも有効な戦法。

相手が遠い間合いでジャンプしてきた時は、かなり早出しで驚異人体発火拳を出せば一応対空になるぞ。

相手が少しでもスキがある技を出してきたら、ガード直後にWP版驚異人体発火拳を出せばヒットする。


リーチもなかなか。近距離技なら対空にもなるぞ


ダッシュ攻撃が当たれば連続技に

WP版（同時押し）人体発火拳!!



連続技は、ゲージがたまっているならば



かわいい見た目にパワーも標準装備！

まるるん

攻略／ジェイケイ

基本性能&技解説

まずは必殺技の解説から。ぐるぐるパンチは出が遅くてスキも大きい。リーチは長いので、通常技が届かない間合い（開始直後ぐらい）で不意に出すとヒットすることもあるが、多用する技ではない。

ぼでぇプレスはしゃがみガード不能だが、スキが大きいので多用は禁物。WP版は出が早いので、強攻撃などをガードしたあとの反撃に使える。

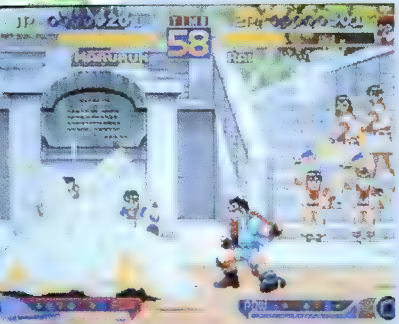
ぶんぶんコプターもWP版が強力。引きつけて出せば完璧な対空技になるうえ、立ち弱キックやしゃがみ弱パンチをヒットさせた直後に出せば連続技になるのだ。

い。対空性能も信頼できるレベルではない。

ドキドキアタックのぶんぶんタイフーンはレバーで左右に移動可能。ガードされたら途中で逃げよう。至近距離でのカウンター技として優秀だが、ゲージがもったいない気もする。

みらくるボイスは射程制限のない飛び道具で、ハラハラアタックにしては出が早い。まるるんピンタやぽーいを決めた直後に出すのがいい感じ。

このように、まるるんには使いやすい必殺技が少ない。通常技での跳び込み&接近戦が中心となるのだ。



大振りな技をガードしたらWPぼでぇ。バッチリ反撃できる

引きつければ確実かつ全段ヒットする。ダメージも大きいぞ



ノーマル版も連続技に使えるが、横へのリーチが短かく空振りしやす



ゲージに余裕があれば狙ってみるのも手

対人戦攻略

まるるんがおもに狙っていくのは、跳び込みからの連続技。多段技のジャンプ弱キックを早めに出して跳び込もう。

着地後につなぐ技は、立ち弱キック→立ち強キック、またはしゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチ。後者は下段なのでガード段を振ることもできるが、タイミングはシビア。

わくわくゲージがたまっていたら、最後の強攻撃をWPぶんぶんコプターに代えよう。弱攻撃の硬直が解けた直後に出せばバッチリつながるぞ。キャンセルではないので注意。

ジャンプ弱キックをガードされた時は、立ち弱キックを1〜2回当ててたあと、再び跳び込んだり、キャンセルなしで立ち強キックに連携させるといい。また、判定の激強い垂直ジャンプ強パンチ（早出し）を混ぜるのも有効だ。

ガードの固い相手には、ジャンプ弱キックや立ち弱キックからダッシュ投げを狙おう。自分が画面端に近い時はまるるんピンタ、逆ならぽーいを決めれば、直後にみらくるボイスで一発逆転を狙えるぞ。

ただし、対空技が強いキャラが相手だと簡単に跳び込めない。ダッシュからのしゃがみ弱パンチ、立ち強キック、ガード、投げなどを駆使しつつ、跳び込みを狙っていこう。

最後に。対空技はWPぶんぶんコプターのほか、立ちの強パンチ&強キックも使える。強キックの方は出が遅いものの、ダウンが奪えるのは利点。

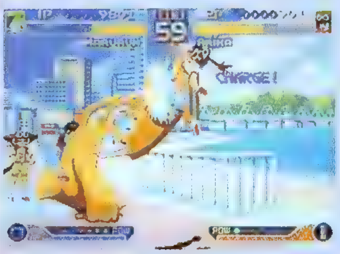
WP版コプターにつなげばメリッと減らせるぞ



跳び込み弱キックがヒットしたら、キッチリ連続技を決めてやること



使える連係だが、実は全キャラに回避方法があり、知ってる人には無効



チョップは対空技と相場は決まってるのだ

技コマンド表

●必殺技	
ぐるぐるパンチ	↓↘→＋AorB
ぼでぇプレス	↓↙←＋CorD
ぶんぶんコプター	→↓↘＋AorB
●ドキドキアタック	
ぶんぶんタイフーン	レバー1回転＋AB
●ハラハラアタック	
みらくるボイス	↓↓＋ABorCD
●わくわく投げ	
まるるんピンタ	敵の近くで→↘↓↙←＋D
●通常投げ	
ぽーい	敵の近くで→or←＋B
●空中投げ	
空中ぽーい	空中敵の近くで↑以外＋B
●特殊入力技	
わくわくアッパー	→＋B

しつこく牽制してダッシュから攻め込め！



ティセ＝ロンブローゾ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

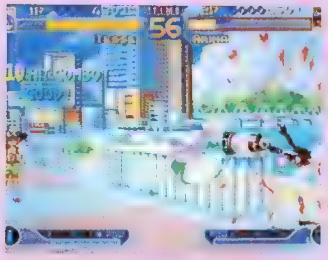
基本性能&必殺技解説



乱発しても連続技にしてもOKですよ～♡

あれこれポイ(以下、雑貨)は牽制に最適な飛び道具。牽制にはカップ、皿、本で充分！

ダメージ重視なら爆弾、砲弾。犬のあとをダッシュで攻めるのもいい手だ。ノーマル、パワーアップのどちらも連続技に組み込めるゾ。


パワーアップ版でいっきますよ～ティセの強力連続技！

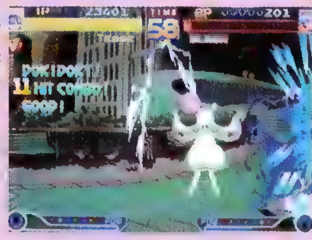
ちくちくアタック（以下、注射）、ちゅーちゅーアタックはスキがあるので使いづらい。対空としても使えるが、全部当たらないので、相手が着地したところにぐるぐるぱぁでフォローしよう。パワーアップ注射は連続技に組み込めるので多用しよう。

電子光線（以下、雷）は出が早いので、牽制、対空技として非常に強力。特にジャンプの遅いキャラや飛び道具を持たないキャラ（まるるんなど）にはこの技を多用することで優位に戦えることが多い。


強でも牽制技に使えます♡

超電子怪光線（以下、にゃ～）は相手のダッシュや突進技を先読みして出してもよいが、根元から当たらないと反撃される場合があるので、連続技や対空技として使うと吉。

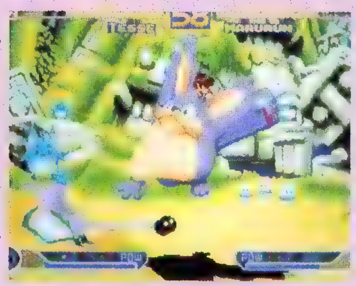
超電子イレーザーはカウントダウン後に撃つため、出は遅い。しかし、威力は異常に高いので、のびのびアームやぐるぐるぱぁ後に狙うもよし。



対空では損。どうせなら連続技に

対人戦攻略

ジャンプが遅いのが気になるが、ダッシュとバックステップは結構早いので、これでウロチョロしつつ牽制技と跳び込み攻撃でヒット&アウェイでいこう。まず、遠距離ではバックステップ（これがポイント）から雑貨や雷で執拗に牽制しつつ様子を見るべし。



これくらいの間合いの対空技。相手の真下だと落とせないよ

また、のびのびアームをまぜると相手が跳び込もうとしたところやダッシュしようとしたところに当たりやすいぞ。のびのびアーム後に相手が受け身をとった時は空中ぐるぐるぱぁや雷を狙ってみよう。これで相手がイラついてきたり、ガードがちになったらこっちのモノ♡ 跳び込み攻撃やダッシュぐるぐるぱぁを狙っていこう。跳び込みは判定の強い強キックがいいだろう。


しゃがみ弱キックを決めたら…

近距離戦に近づいたら下段技で連射の利く、しゃがみ弱キック（以下、下弱K）または立ち弱キックを主体にし、雑貨、雷、ぐるぐるぱぁなどを絡めて戦おう。安定連続技は下弱K×2～しゃがみ強パンチ。これは相手がダウンするうえ、スキのある技を出した（ガード含む）後などの反撃技としても最適なので練習しておこう。また、下弱Kからダッシュぐるぐるぱぁ、WP版注射でもいいぞ。


しゃがみ強パンチでダウンを奪え！　安定連続技ですね～



チリン♡　チリン♡　跳っびますよ～強いですね

技コマンド表

●必殺技	
あれこれポイ	↓↘→＋AorB
ちくちくアタック	→↓↘＋AorB
ちゅーちゅーアタック	←↓↙＋AorB
電子光線	↓↘→＋CorD
●ドキドキアタック	
超電子怪光線	→↘↓↙←→＋CD
●ハラハラアタック	
超電子イレーザー	↓↓＋ABorCD
●わくわく投げ	
ぐるぐるぱぁ	敵の近くで→↘↓↙←＋D
●通常投げ	
こっちきちゃやです	敵の近くで→or←＋B
●空中投げ	
空中こっちきちゃやです	空中敵の近くで↑以外B
●特殊入力技	
のびのびアーム	→＋AorB
しゃがみのびのびアーム	↗＋AorB



クセのある技をうまく使いこなそう！

ポリタンクZ

攻略／ジェイケイ

基本性能＆必殺技解説

ポリタンクZは飛び道具系の技を複数持っているので、中間〜少し離れた間合いが得意。接近戦は苦手なのだ。

Z弾はボタンを押す長さで飛距離を5段階に調節できる。おもに1〜2段階目を中間距離での牽制に使おう。

出す時の爆風を対空技として使うこともできる。威力は小さいが、真上以外に対してはかなり強かったりするぞ。

ドクドクスモークは跳び込みへの牽制になる。間合いが近い時はパチンコ砲連射をキャンセルして出すのが有効。

ぐるりんもぐりんは動作全般が遅く、ジャイロ爆撃は立ちガード不能がバレるとまずヒットしない。ビックリドッキリ弾は自分のゲージ＆体力を減らすだけ。この3つは特に使う必要のない技だ。

人間大砲は打撃技扱いだが、リーチが長く伸びるのも早い。牽制のほか、ドクドクスモークが地上の相手にヒットしたあとの追い討ちにも使える。

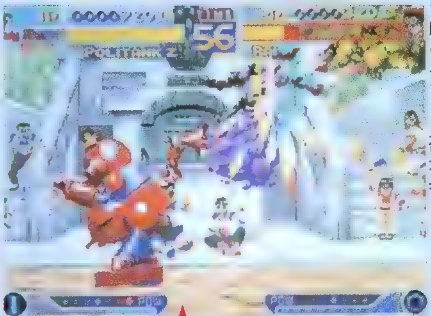
特殊技ではパチンコ砲連射とミサイル投下が使いやすい。

パチンコ砲連射は、スキが小さく射程と出の早さもまあまあ。相手を追い払う手段として最適だ。2〜3発で止めてほかの技に連携させよう。

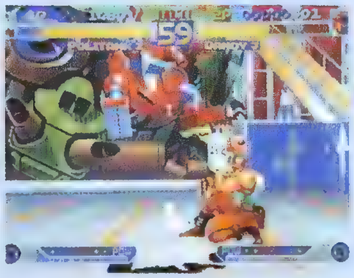
ミサイル投下は立ちガード不能で、ガードさせればスキがない。跳び込み後などの近い時に使うほか、相手の起き上がりに合わせるのも手。ガードさせれば先に動ける。着地後はパチンコ砲や中段攻撃がよい


実はかなり強い対空技。跳ぼうとした相手に当たることも…

毒。空中ヒット時はダッシュ〜跳び込み連続技だ




このぐらいの間合いでパチンコ砲連射から…



技コマンド表

必殺技	
Z弾（ぜっとだま）	↓↘→＋AorB
ドクドクスモーク	↓↘→＋CorD
ぐるりんもぐりん	←↙↓＋CorD
●ドキドキアタック	
ジャイロ爆撃	←↓↙＋AB
●ハラハラアタック	
ビックリドッキリ弾	↓↓＋ABorCD
●わくわく投げ	
人間大砲	→↘↓↙←＋D
●通常投げ	
——	
●空中投げ	
——	
●特殊入力技	
つかみ撃ち	敵の近くで→or←＋B
連続パンチ	立ち弱パンチ中　A
ジャンプ連続パンチ	ジャンプ弱パンチ中　A
パチンコ砲連射	C連打
キャタピラキック	D連打
ドリルアーム	→＋B
前進キャタピラキック	→＋D
スピンキック	ダッシュ中　D
ミサイル投下	空中で↓＋D
しゃがみ移動	↘にしばらく入れる

対人対戦攻略

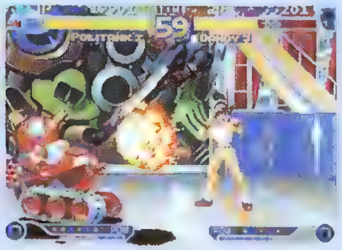
基本となる戦法は、中間距離より離れてZ弾や人間大砲、ドクドクスモーク（以下、毒）で牽制、跳び込みを対空技で落とすというもの。

対空技はしゃがみ強パンチ。出の早いしゃがみ技なので間に合いやすく、近すぎなければ相討ち以上は取れる。この技は、相手の連係に割り込んだり、スキのある技をガードしたあとの反撃にも使えるぞ。

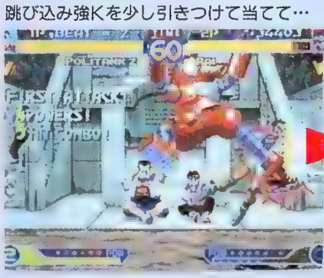
判定の強いジャンプ強キックでの跳び込みを混ぜるのも有効。ヒット後は連続技（後述）、ガードされたらパチンコ砲連射や前ジャンプミサイル投下などにつないでいこう。

パチンコ砲連射からは、2〜3発目で止めてキャンセル毒（Cボタン）や、歩いてパチンコ砲、跳び込み強キックなどの連係が有効。中間距離で、1発目の射程ギリギリを当ててキャンセル毒も結構使えるので覚えておこう。

連続技だが、前ジャンプ強キック（ミサイル投下）→着地と同時にZ弾（1段階目）or立ち強パンチ（遠いor＆とっさの時）がおすすめ。相手が素早く起き上がらなければ追い打ち攻撃も間に合うぞ。

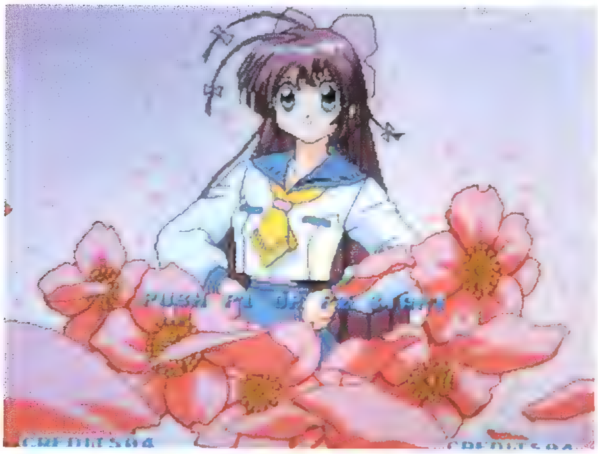

実は空中ガード…　これ以上は秘密です

跳び込み強Kを少し引きつけて当てて…



Z弾で追い討ち。2発キッチリ入るぞ





マネーアイドルエクスチェンジャー

お金にうるさいアイドル登場！両替戦士ここに降臨！

フェイス	パズル	78M
MVS 1月15日発売 価格未定	カセット 発売日未定 価格未定	CD —— ——

キャラクターデザインには『魔法騎士レイアース』などを手がけた石田敦子を、またキャラクターたちのボイスには、丹下桜をはじめとする有名声優を多数起用。ある意味では、最強のキャラクターパズルゲームといえるだろう！

基本ルール

基本的なルールは上から降りてくるコイン（1円〜500円）を下にいるキャラクターが吸ったり投げたりして同じ金額のコインを並べ、両替していくというもの。

操作はコインを吸う（Aボタン）、コインを投げる（Bボタン）、コインラインを降ろす（レバーを下に2回入れる）の3種類。

とにかくお金という身近なものを題材にしているため、分かりやすさはバツグン。

1円、10円、100円は5枚以上、5円、50円、500円は2枚以上で1ランク上の硬貨に両替される。ちなみにこの時500円は千円となり、画面上から消える。

縦、横につながってさえいれば両替可能だが、ナナメはダメなので注意。また実際の両替と違い、5円を4枚いっぺんに両替しても10円は1枚だけだ。

両替される（画面に残る）お金は1番下の段のもので、その段に2枚以上ある時は、その中で1番右のものが両替される。



まずAボタンで50円を吸って…



右に移動してBボタンで投げる



50円が2枚ならんだ。すると…



なんと100円に両替されるぞ！

連鎖

このテのパズルゲームで勝つためには、必要不可欠といわれる『連鎖』。この『マネーアイドル』もまた、例外ではないのだ。ここにカンタンな連鎖の例を、写真で解説しよう。



まず5円をくっつけて10円にする



すると10円が5枚になって50円に



さらに50円が2枚以上くっついて…



100円、さらに500円



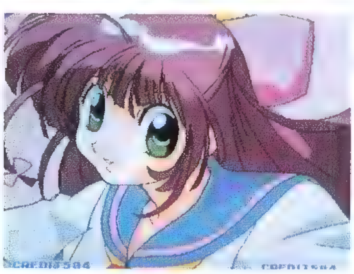
このあと千円で5連鎖

キャラデザインに石田敦子を起用！

このカワイくてキャッチーなキャラクターたちをデザインしたのは、『魔法騎士レイアース』などのキャラクターデザインで有名な石田敦子。その他にも、こんなにも多くの作品のキャラデザインを手がけているぞ。

プロフィール

本名：石田敦子
誕生日：8月9日
血液型：A型
所属：スタジオG−1
代表作：『勇者特急マイトガイン』『勇者警察ジェイデッカー』『魔法騎士レイアース』『シャーマニック・プリンセス』など多数。最近はTVだけでなく、OVAやゲームのキャラクターデザインを手がけるなど多岐に渡って活躍中。



さくらちゃんかわいいッス〜♡

モード

CPU対戦！

エクスチェンジャーかデットマイザーのどちらかを選んでCPU対戦をおこなう。

対戦相手のコインを下まで積みきるとステージクリアとなり、次のステージへ進むことができる。



とにかく全ステージクリアをめざそう

2人で対戦！

8人のキャラクターのなかからそれぞれ1人を選んで対戦をおこなう。

対戦が終了した時点でゲームは終了し、勝者がCPU対戦にいくことはない。



好きなキャラを選んで友達と対戦だ！

1人で練習！

1人専用のモードで、対戦相手はなし。途中からの乱入も不可能だ。

総連鎖数、最大連鎖数、得点、レベルの4つの項目からプレイヤーの実力を診断する段位認定がある。



うっ！　全然ダメ。もっと修行せにゃ

※途中参加対戦

「CPU対戦！」のみ乱入が可能。CPU戦をプレイしていたプレイヤーもキャラクターを選ぶことができる。

勝ったプレイヤーは、相手がコンティニューしないとCPU対戦へ移行する。



練習モードは乱入できないので注意だ

アイテム

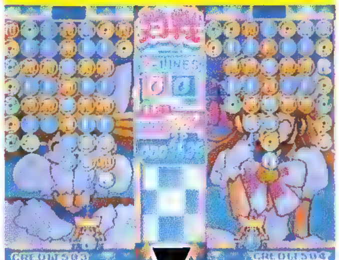
アイテムは2種類あり、同じアイテムを2個以上そろえてコインに接触させることでその効果が発揮される。

アイテムの真上の（接触させた）コインが対象となり、横に接触したコインは対象外なので注意。

イレース(ER)

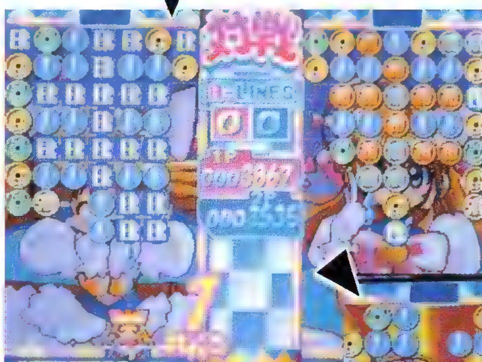
対象となった画面上のコインがすべて消える。

とりあえずERを2つ以上集めてこよう





そしてくっつける。タテにくっつけてもいいけどヨコの方がいいぞ

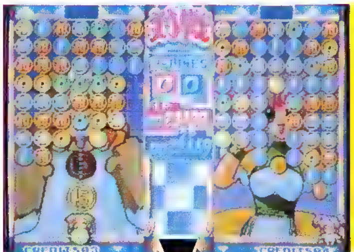




アイテムの真上に接触したコインにその効果が発揮されるので、この場合、10円と100円の両方が消えてしまうのだ！おかげでこんなにスッキリしてしまう

ランクアップ(RU)

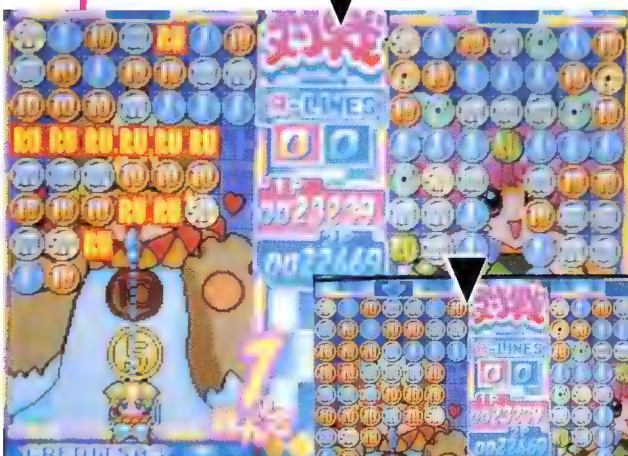
対象となったコインが1ランク高い金額のコインに変化。ちなみに500円は千円になって消える。



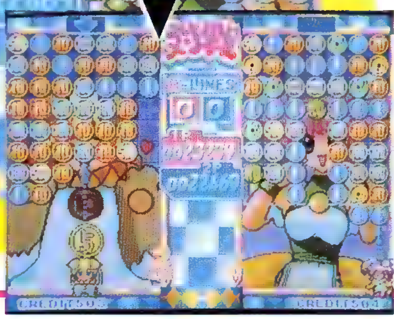
こっちも同じく横につけよう



するとこの場合、5円と50円がその対象となる。これらのコインが…



一瞬RUの文字が光ったあと、それぞれ10円と100円に！



もちろんこのあとドカッと一気に消えていく

三越(みつこし)さくら／エクスチェンジャー



都内の私立高校に通う、ちょっとお金にうるさい少女。地方銀行、サクラ銀行の会長を父に持つ。一応、お嬢様。

性格的には明るく多弁だが、お金が絡むと凶暴化？　する。

歴史的に見て稀有な脳内麻薬、ブンドルフィンを分泌でき、その特性（お金を見ることで脳内の願望を具現化する）をもってマネーアイドル、またの名を両替戦士エクスチェンジャーに変身できる。

初めは1万円札でしか具現化できなかったが、訓練の結果、500円玉でも変身できるようになった。なかなか安っぽい。

ちなみに現在では、銭形平次や必殺仕事人も両替戦士だったと検証されている。

『コイン・シューター』『ファイナンシャル・ソード』など3つの必殺技を使う。

キャラクターデータ

声優：丹下桜
ステイタス：如月女子高等学校普通科2年
年齢：17歳
身長：158cm
体重：46kg
血液型：AB
趣味：貯金
好きな物：貯金、残高照会
嫌いな物：労働、返済

高島(たかしま)あさひ／デッドマイザー



さくらの親友。さくらと同じく、地方の弱小銀行、アサヒ銀行の会長を父に持つ。

さくらと違い、内気な性格で、いつもウジウジしている。しかし心の優しい、夢見る少女。内向的な性格が災いして、さくらの借金踏み倒しのいいターゲットにされている。

実は、コソドルフィンという新種の脳内麻薬を分泌でき、エクスチェンジャーに対抗し得るヒロインへと変身できる可能性を持つ。が、本人は、その根元にあるのがさくらへの借金の恨みであることを認識し、自己嫌悪に陥っている。

変身後は自ら、借金戦士を名乗る。その能力はエクスチェンジャーと酷似するが、具現者あさひの性格上か、今一つ押しが弱い。『アイフル・ブレード』など、3つの必殺技を使う。

キャラクターデータ

声優：野上ゆかな
ステイタス：如月女子高等学校普通科2年
年齢：17歳
身長：156cm
体重：44kg
血液型：A
趣味：借金融資（?）
好きな物：犬、猫、小鳥
嫌いな物：自分の性格

ノート・バンク／マイトディーラー



若くして、国際的巨大企業バンク財閥の総帥として君臨する悪の女王。カナダ、バンクーバーに本部を構える秘密結社『マニー教団』の代表でもあり、影の力で世界中の硬貨を消滅させようと企む。

少女の頃におこなった「硬貨にはどのくらいバイキンがついている?」という理科の実験が大きく関係しているらしい（そのため、硬貨との接触を極端に嫌う）。

性格は高飛車で生意気。攻撃的でもあり、相手がまいったというまで攻め続ける。ちょっと、サディスティック。美意識も過剰で、自分の美しさに絶対の自信を持っている。

物の考えは常識的だが、マッカー・モーカリーに一目ボレするなど、多少ズレもある。

ビル・バンクの姉にあたり、そのスットロい行動にいつもイライラしている。だが内心では非常に可愛いらしい。得意技は『亜高速往復ビンタ』。

キャラクターデータ

声優：永島由子
ステイタス：バンク・コンツェルン総帥
年齢：20歳
身長：175cm
体重：55kg
血液型：AB
趣味：おしゃれ
好きな物：宝石類
嫌いな物：部下の失敗報告

ビル・バンク／コケティバウンザー



ノートの弟。『マニー教団』の総雑務長。でも、NO.2幹部。「なんで、ボクが――」が、口癖の哀れな中学生。姉には頭があがらず、好物のコインチョコも盗み食いの有様である。

優しい性根の持ち主で、さくらにだまされることもしばしば。しかし、元来の調子よさで明るく乗り切っていく。

ただし、一度落ち込むと深く自分の殻に閉じこもって帰ってこない。似た境遇がそうさせるのか、高島あさひとは気が合う。

得意技は、『泣き落とし』。

キャラクターデータ

声優：坂口大助
ステイタス：バンク・コンツェルン総雑務長
年齢：15歳
身長：164cm
体重：52kg
血液型：A
趣味：ひなたぼっこ
好きな物：犬、猫、小鳥
嫌いな物：ノートの「飯抜き!」指令

嵐崎（らんざき）円（まどか）／エヴリ・ワーカー



さくらたちと同じ高校に通う、剣道部所属の熱血少女。しかし、裏の顔は『マニー教団』運営のコンビニエンス・ストア『マニーマート』の総支配者。アルバイトのふりをして、コツコツと硬貨を紙幣に変えている。

ビル・バンクのお嫁さんとなることを夢見てコツコツ働く庶民代表。少し言葉づかいが荒いが、それも庶民の証拠。『マニー教団』によって脳位循環手術を施されており、「常勤！」のキーワードで常勤怪人エヴリ・ワーカーへと変身する。

武道派であり、特別な必殺技はないが、24時間たちっぱなしの就労環境は抜群の足腰を生み、そのタフネスさには目をみはるものがある。

働きもせず金銭を得ようとするさくらを憎み、いつかこらしめようと機会をうかがう。

キャラクターデータ

声優：笠原弘子
ステイタス：如月女子高等学校普通科3年
年齢：18歳
身長：169cm
体重：52kg
血液型：O
趣味：武道
好きな物：稽古、労働の汗
嫌いな物：軟弱、手抜き

ルルーラ・フラン／チェリー・バイター



さくらたちと同じ高校に通う、演劇部所属のぶりぶり少女。その無邪気な笑顔の裏では『マニー教団』運営のトーイショップ、『マニザラス』を支配している。

やはりアルバイトと偽って、硬貨を紙幣に還元している。

だが、もう飽きた。

『マニー教団』によって生態系改造手術を受けており、「皆勤！」のキーワードで皆勤怪人チェリー・バイターへと変身する。

変身後はフリルとリボンに埋めつくされ、超少女趣味な姿となる。難解な言動と、暴力に訴えがたいその外見で、さくらたちを苦しめる。

得意技は「むにむにぱんち」と「ぶりぶりうぃっぷ」で、かなり凶悪。

キャラクターデータ

声優：豊嶋真千子
ステイタス：如月女子高等学校普通科1年
年齢：16歳
身長：153cm
体重：40kg
血液型：B
趣味：人をだますこと
好きな物：ぬいぐるみ全般
嫌いな物：ニンジン、ピーマン、セロリ

セシル・ボンド／エルディ・レイバー



さくらたちと同じ高校に通う、パソコン部所属の知能派少女。

『マニー教団』運営のアミューズメントスペース、『ハイテック・マニ』を支配し、紙幣でしかゲームをさせない、強引な経営方針を立てている。

もちろん、赤字なのはいうまでもない。

彼女も『マニー教団』によってDNA再構築を受けており、「精勤！」のキーワードで精勤怪人エルディ・レイバーへと変身する。

冷徹ともいわれる頭脳で次々と問題を解決する『マニー教団』の参謀役であり、彼女の前での隠しごとは不可能。

ただ、なにごとも数学的に解決しようとするため、それに当てはまらない無軌道な行動には対処できないという弱点も持つ。

キャラクターデータ

声優：桑島法子
ステイタス：如月女子高等学校普通科2年
年齢：17歳
身長：161cm
体重：48kg
血液型：A
趣味：インターネット散策
好きな物：あらゆる問題の解決
嫌いな物：非常識、無知、無軌道

マッカー・モーカリー／坂田（さかた）ビリィバーヴ



金融戦士。悪名、もっこりー。さくらたちの活躍を影から見守る謎の戦士。

才気絶倫の超美男子でありながら、その初登場時のリスキーなコスチュームのせいで、いまだに"もっこりー"の異称がぬけない不幸な奴。ちなみに、名づけたのはさくら。

正体は、さくらたちの通う如月女子高等学校の教諭、坂田ビリィバーヴなのではないか、と噂されている。

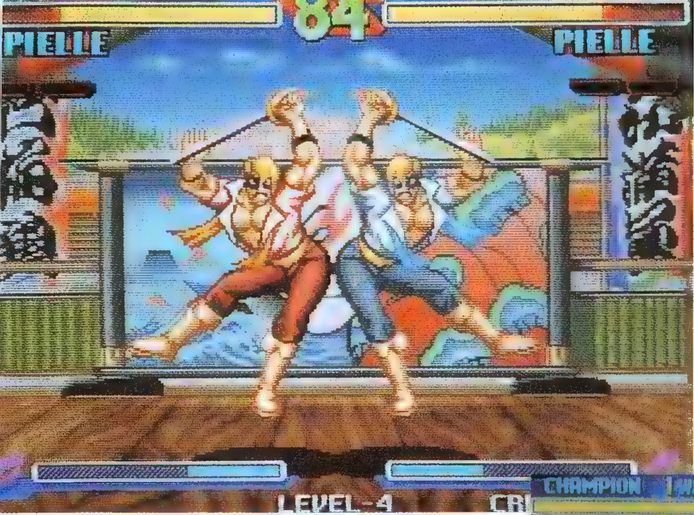
彼は背が高くハンサムで、明るい笑顔のスポーツマン。生徒たちの人気も高く、高島あさひもイカレているひとり。

実は坂田家は代々、大阪生まれのヒーロー、マッカー・モーカリーを影の生業としてきた。ビリィは15代目マッカー・モーカリーなのだ。

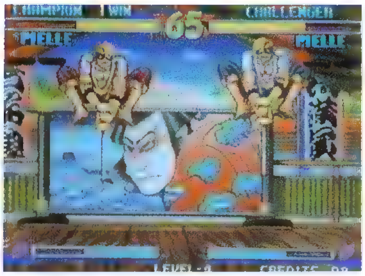
生徒であるさくらとあさひが心配で、常に見守っている。ただし、変身するといささか性格が荒れるので注意が必要。

キャラクターデータ

声優：石川秀朗
ステイタス：如月女子高等学校教諭、経済学専攻
年齢：26歳
身長：184cm
体重：78kg
血液型：A
趣味：授業、抜き打ちテスト
好きな物：生徒たちとのひととき
嫌いな物：自分のコスチューム



BREAKERS





ついにゲームセンターに登場した「BREAKERS」今回は各キャラクターの特殊技を紹介！

今回はインストカードに載っていない特殊技をすべて公開！　中段判定の技もあったりで、戦術のバリエーションが増えること請け合いだ！

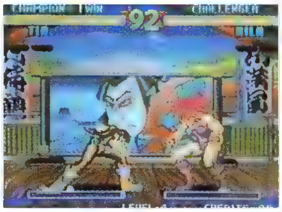
ついでに前号でお知らせできなかったダッシュの特性もお届けしちゃうぞ！

ビスコ	格闘アクション	210M
MVS 発売中 98,000円	カセット 発売日未定 価格未定	CD 発売日未定 価格未定

ダッシュや特殊技を駆使して闘え！

ダッシュは前号で紹介した通り、各キャラごとに特徴がある。一気に間合いをつめたり離したりと、何かと使いどころが多いだけに、その特徴をしっかりとつかんでおこう。

特殊技は対戦では欠かせない技ばかりだ。もちろん各キャラによって使える技は違うのだ。



これはティアのダッシュ。間合いをつめるスピードが速い



こちらはマハールのダッシュ。転がる姿がユーモラス

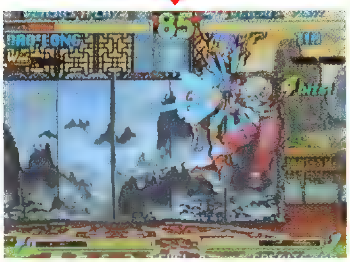
特殊技

特殊技は各キャラクターに最低1つ、多いキャラになると9つもある。

それらの技の中には、下段防御ができない中段判定の技や、空中投げ、さらにはコンドルのネックハンギングツリーのように、投げのダメージを与えたあと、当たり判定を残したまま空中に放る技などもある。もちろんそのあとに空中コンボをたたき込むこともできるのだ。



ティアの特殊技かかと落とし。この技にキャンセルをして…



ライジングアッパー！　ダメージもなかなかのものだ

ダッシュ一覧

●神威 翔
(前) ダッシュ中にジャンプが可能。
(後) 無敵時間がある。

●李 刀龍
(前) すばやく間合いをつめられる。
(後) 無敵時間がある。

●コンドル
ダッシュなし。

●ティア
(前) とてもすばやく間合いをつめられる。ダッシュジャンプが可能。
(後) とてもすばやく間合いを離せる。

●ライラ
(前) ぴょんと跳ねて間合いをつめる。着地後すぐに技を出せる。
(後) ぴょんと跳ねて間合いを離す。着地後すぐに技を出せる。

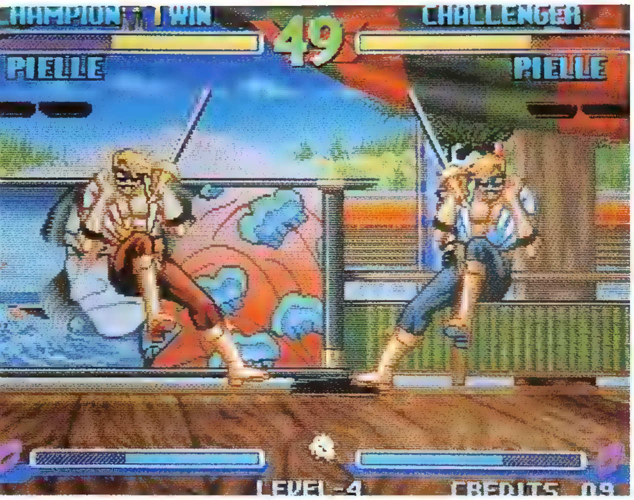
●アルシオンIII
(前) ワープする。消えている間は完全に無敵。
(後) ワープする。消えている間は完全に無敵。

●ピエール
(前) 移動距離は短め。ダッシュジャンプが可能。
(後) ぴょんと跳ねて間合いを離す。

●マハール
(前) 前転。ほとんどの飛び道具を抜けることができる。
(後) 後転。ほとんどの飛び道具を抜けることができる。

※コマンドはマイキャラが右向きの時のものです。

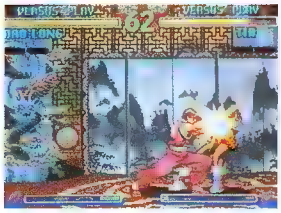
全キャラクター特殊技紹介!!



ピエールの後方ダッシュ。笑えるぞ



そこから功龍牙だ！



これは李のオーラ掌打。もちろんキャンセル可能なので…

闘いのバリエーションを増やす特殊技。ここから全キャラの特殊技を公開だ。

その名の通りいろいろと特別な効果がある技ばかりなので、要所要所で使ってみよう。闘いを有利に進めることができるだろう。

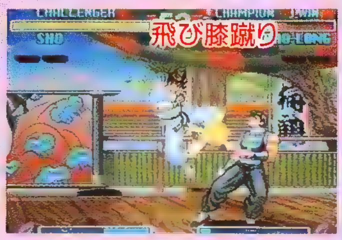
神威翔（かむいしょう）

飛び膝蹴りから激烈光波だ！





ジャンプ中に急に軌道が変わるので不意打ちにどうぞ



空中に浮いた相手に追い討ちが可能な技だ

さすが主人公。利用価値大の特殊技を多く持っている。まずは瓦割り。下段防御不能でさらにキャンセルをかけることができる。

飛び膝蹴りは相手の下段攻撃をすかしつつ攻撃ができるうえキャンセル可能だ。

他にもジャンプ中に軌道を変えつつ相手を蹴る差し込みキックなどがある。

特殊技一覧

動作	操作	効果
瓦割り★	AC同時押し	下段防御不能
膕蹴り★	BD同時押し	上段防御不能
飛び膝蹴り★	BC同時押し	—
肘3段攻撃	近距離C3回押し	—
踏みつけ	ジャンプ中↓B	—
アッパー	ジャンプ中↑C	—
差し込みキック	ジャンプ中↓D	—
裏イズナ空中投げ	空中でレバー＋CorD	—

李刀龍（リータオロン）

種類は少ないがどの技も使える



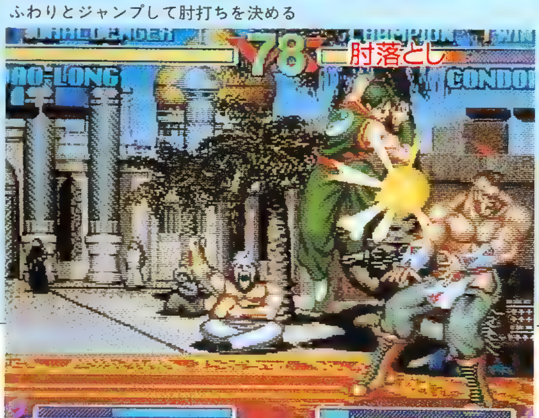
タオロンの特殊技は全部で3つ。少ない感はあるが、どれも使い道が多いので、使いどころを押さえれば数の少なさは補っていけるだろう。

肘落としは下段防御不能のうえ、通常技からキャンセルで出せるので、足払いなどにキャンセルして出せばかなり有効だろう。

特殊技一覧

動作	操作	効果
オーラ掌打★	AC同時押し	—
上段回し蹴り●	BD同時押し	—
肘落とし●	CD同時押し	下段防御不能

ふわりとジャンプして肘打ちを決める





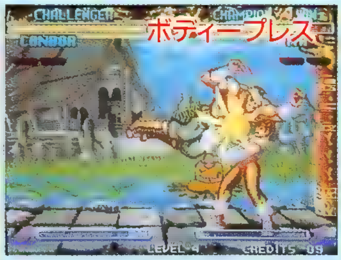
この技も通常技からキャンセルで出せる

※特殊技一覧中、○とあるものは通常技からキャンセルで出すことができる技で、☆とあるものは通常技からキャンセルで出すことができ、かつ必殺技、超必殺技でキャンセルが可能な技です。

コンドル・ヘッズ

つかめ〜つかめ〜ネックハンギングで〜♪

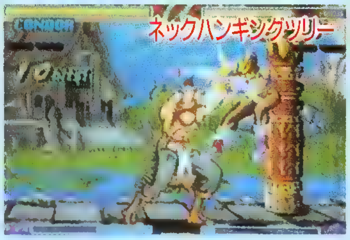




判定の強いボディープレス。裏回りも狙いやすい

コンドルの特殊技で使えるのは、何といってもネックハンギングツリーだろう。この技のあとに超必殺技のアトラス・ロックバスターが決まるからだ。

ボディープレスは判定が強いので跳び込む時に使っていける。



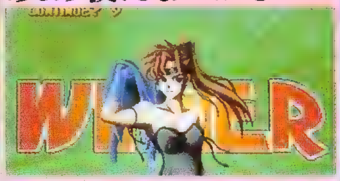
このあと恐怖のお手軽連続技が…

特殊技一覧

動作	操作	効果
踏み込みストレート	遠距離で→+C	—
ボディースラム	接近して→or←+AorB	—
パイルドライバー	接近して→or←+C	—
バックドロップ	接近して→or←+D	—
ネックハンギングツリー	接近して↘+AorB	—
ヘッドバット	接近して↘+C	—
鯖折り	接近して↘+D	—
ボディープレス	ジャンプ中↓+C	—
ヒールスタンプ	ジャンプ中↓+D	—

ティア・ラングレー

必殺技と比べるとあまり使えないかも…



ティアは通常技・必殺技ともに使えるので、特殊技に頼ることは少ないだろう。

ラッシュブローは前進しながら2回パンチを出す技。1回目のパンチのみキャンセルができる。

かかと落としも2段技で、1回目のキックのみキャンセルができ、2回目のキックは下段防御不能だ。

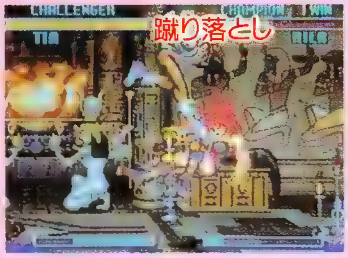


相手の起き上がりに重ねて使うとよい



多少間合いが離れていてもOK!

これは空中投げの蹴り落とし。間合いは結構広めだ



特殊技一覧

動作	操作	効果
ラッシュブロー★	AC同時押し	—
かかと落とし★	BD同時押し	2段目下段防御不可
アッパー	ジャンプ中↑+C	—
蹴り落とし	空中でレバー+CorD	—

ライラ・エスタンシア

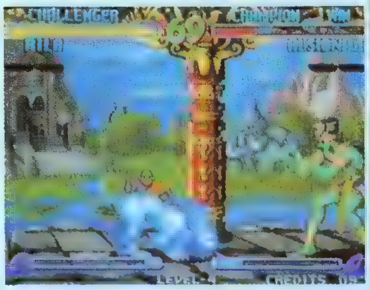
特殊技はたったの1つ頼らずに闘おう

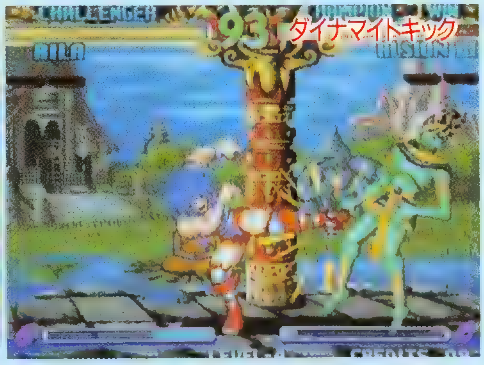


ライラの特殊技は1つしかない。その唯一の特殊技ダイナマイトキックは、遠めの間合いからぴょんと跳んで蹴る技だ。当たった相手はふっ飛んでいき、画面端限定だがダイナマイトキックが当たったあとに、弱パンチ→キャンセルクイック・スクラッチにつなぐことができる。

他の使い道としては、遠距離から不意打ちの感覚で出してみるぐらいだろう。

特殊技ではないが必殺技のシャイン・ビーストは、ボタン押しっ放しで技の発動を待てる





踏み込んで蹴るのでリーチが長い。奇襲に使える

特殊技一覧

動作	操作	効果
ダイナマイトキック	遠距離で→+D	ふっ飛ばし

アルシオンⅢ

リーチの長さを活かした特殊技



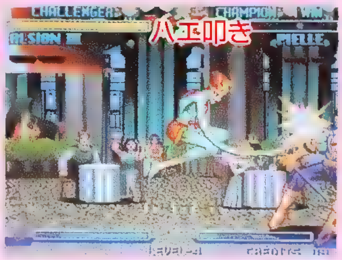
アルシオンはそのリーチの長さを活かした特殊技をいくつか持っている。

伸びキックは後方に体を伸ばしながら相手をキック、そしてそのままジャンプする。そのジャンプ中にパンチやキック、もしくはダッシュ・ニーやデッドリー・クローが出せる。相手の不意をつくことができるので、かなり使い道の多い技だ。

ハエ叩き、踵落としはどちらも下段防御不能の技だ。



このあとは通常のジャンプ状態になるのだ



ぴょんとジャンプして出すので中間距離から狙ってみよう



出るまでが遅いので起き上がりに使おう

特殊技一覧

動作	操作	効果
伸びキック	←+D	—
ハエ叩き●	AC同時押し	下段防御不能
かかと落とし●	BD同時押し	下段防御不能
アルシオンドライバー	空中でレバー+CorD	—

ピエール・モンタリオ

サーベル使って特殊技だ メルシ〜、フゥ〜ン♡



ピエールの特殊技は5つ。サーベルバッシュは特殊な効果はないものの、通常技からキャンセルで出すことができ、しかもちゃんと連続技になる。

フライングピーチボンバーは尻で相手をアタック。下段防御不能のうえ、決められるとかなり屈辱的な技だ。

ホッピングサーベルはジャンプして相手を突く技。当たれば、再度ジャンプして相手を突くことができるのだ。



相手の足元を狙う技。リーチも結構ある



見よ！ この屈辱的な技を！ こんなのでとどめをさされたら

特殊技一覧

動作	操作	効果
サーベルバッシュ●	AC同時押し	—
フライングピーチボンバー●	BD同時押し	下段防御不能
ホッピングサーベル	ジャンプ中↓+A	—
オープンド・アークライナー	ジャンプ中↑+C	—
エアフランケンシュタイナー	空中でレバー+CorD	—

シーク・マハール

裏回りを狙える特殊技で闘え！



マハールは、その太った体を利用した特殊技を持つ。

太鼓腹は腹を突き出して、ぴょんとジャンプ。その丸々とした腹を相手にぶつけて攻撃をする。足払いを避けながら攻撃できる。屈辱を与える技としても使える。

ヒップアタック及びアブダメン・プレスは裏回りを狙いやすい技だ。ジャンプからの攻撃はこれらを使っていこう。

特殊技一覧

動作	操作	効果
太鼓腹●	AC同時押し	—
往復びんた	接近して→or←+D	—
ヒップアタック	ジャンプ中↓+B	—
アブダメン・プレス	ジャンプ中↓+C	—

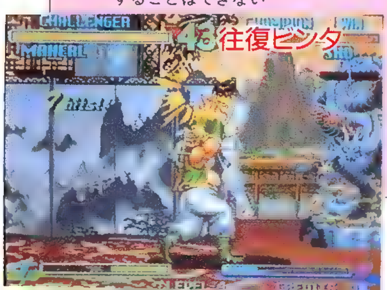
ほんのちょっぴり前進しながら出すので、奇襲に使ってみよう



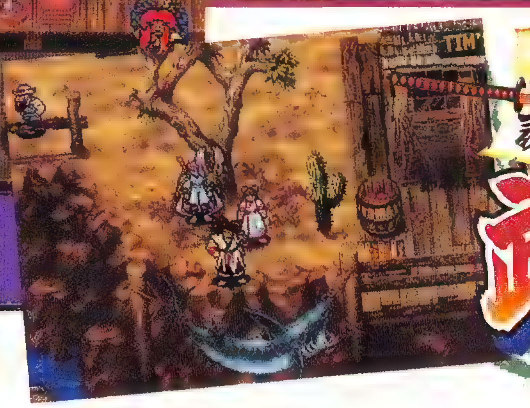


これも腹を使った技。相手の起き上がりなどに重ねてみよう

残念ながら、このあとに追い討ちをすることはできない







真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

TM

イラスト／しろー大野

発売日決定!! サムライRPGの最新画面、世界MAPなどを大紹介だ！

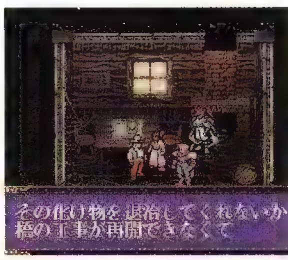
SNK	RPG	容量不明
MVS — —	カセット — —	CD 3月28日発売予定 6,800円

待ちに待った（ホントに…）発売日が、ついに決定したぞ！　今月は、内容に関する変更点、そして、最新画面をまじえながら、各シナリオごとのイベントについて紹介しよう！

発売日は？ 価格は？

「真説サムライスピリッツ武士道烈伝（以下、武士道烈伝）」の発売日が決定した。3月28日発売予定、価格は6千800円。

当初の予定から考えると、ずいぶん待たされたなぁ…なんて思う反面、また今度も…と心配する読者の方もいるかもしれない。が、どうやら今回は大丈夫と見て間違いないだろう。お楽しみに！



うお～！　早く化け物退治してぇ～

シナリオは全ハード固定に!?

また、これまでの紹介では、ネオジオCD版が「邪天降臨之章と妖花慟哭之章」、プレイステーション版が「妖花慟哭之章と魔都封滅之章」、そしてサターン版が「邪天降臨之章と魔都封滅之章」いう具合に、ハードごとにシナリオの違いがあった。

ところが、このシナリオを全ハード共通で「邪天降臨之章と妖花慟哭之章」に統一することになったのだ。ま、簡単にいえば、どのハードもわけへだてなく同じ内容ということ。

で、残った「魔都封滅之章」に関しては、どうやら要望次第…ということらしいので、侍ファンの努力によって、発売が決定にこぎつけることを期待したいね。



急げ！　…３月28日が発売日なのじゃ



結局、シナリオは全ハード共通に落ち着いたのだ

ネオジオCDだけの…!?

全機種共通のシナリオとなったことで、ネオジオユーザーは「じゃあネオジオ版のメリットはないの？」と思ってしまうかも。と・こ・ろ・が、どうやら、ネオジオ版には、「ネオジオならではのオマケ的要素」が入るかもしれない！という情報をフリークではキャッチした。どうやら…侍ファンなら思わずニヤリとしてしまうようなオマケらしい。

このオマケ要素、現段階ではどの程度のものになるかは未定で、容量その他の関係で、今後どうなるか決まるらしいとのこと。う～ん、どうせならハデにやって欲しいなぁ!!

武士道烈伝 読者Q&A

本誌11月号で告知した「武士道烈伝」に関する読者からの質問に対する、開発スタッフからの回答が届いたぞ。

ひょっとしたら、このQ&Aに「武士道烈伝」の重要な謎が隠されているかもしれない…隠されてないかもしれない（笑）。まぁ、みんなも知りたい情報が結構あるので、まずは読んでみてね！

Q 花諷院骸羅のゲーム上での役割、奥義などできるだけ詳しく教えて下さい。
●PN／レニィ命（神奈川県）

A 骸羅は、京の都を古来より守護してきた陰陽道・花諷院派の修行をしていました。

厳しい修行に打ち込んでいたある日のこと、不穏な妖気が立ち込めてくるのを感じとります。またたく間に強大にふくれあがる妖気に、京にあってもいずれ魔界の力がおよぶことを察知した骸羅は、妖気の正体を知るために京の都をあとにするのでした。

残念ながら骸羅はプレイヤーキャラからは漏れてしまいましたが。が、時にはいきずりの修行僧として、ある時は京の鎮守を預かる陰陽師として、あなたの旅にからんできます。

ちなみに、彼や彼の師匠・和狆が属する花諷院派と対立するもうひとつの陰陽道・鬼諷院派という一派があります。京の都を魔の手から守らんとする陰陽師たちは、京に着いたあなたたちの力を借りようとやってきます。さて、あな

邪天降臨之章

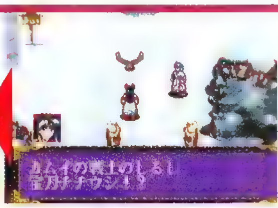
スタートイベント紹介!! 君はどのキャラではじめる!?

「邪天降臨之章」では、プレイヤーの選んだ主人公が、日本行脚の旅に出るまでのスタートイベントではじまる。

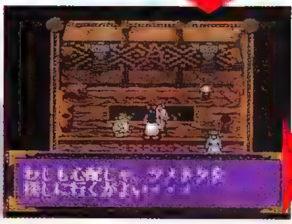
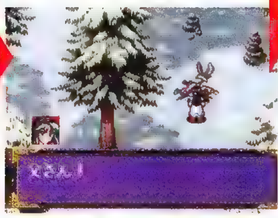
もちろん、選んだ主人公ごとに違ったドラマが展開され、主人公たちの旅する理由、闘う理由が明らかになる。



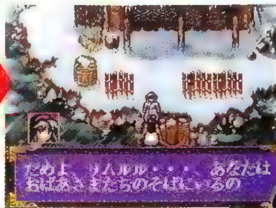
ゲーム開始時の画面。ナコルルのスタートイベントを例に紹介しよう


父・ラメトクの帰りを待つナコルル、リムルル姉妹のもとに、宝刀チチウシを持ったママハハが…


胸騒ぎをおぼえる姉妹。一体、父の身に何が!?

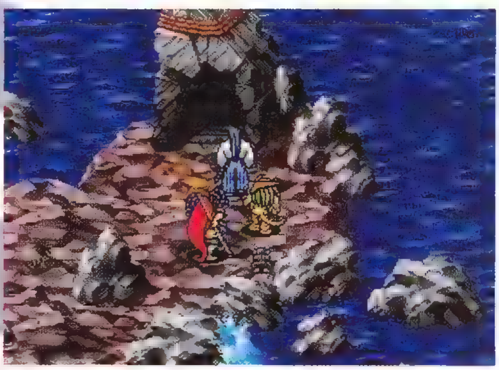



ラメトクは息絶える直前、ナコルルに告げる。「江戸の柳生十兵衛をたずねろ…」


未熟なリムルルに、ナコルルは村に残るようにいい聞かせる。が、リムルルは内緒で江戸へ向かう…



日本各地をかけめぐれ！序盤のポイントをチェック!!


伊勢の海岸で、あやしい洞穴を発見！　どうやらここもダンジョンのようだ


ここは富士のふもとの樹海。うっそうとした樹海は、ダンジョンになっているのだ



大阪ではタコヤキを売っている。こんな感じで、各地の名物を入手することもできる



京都で情報を収集するパーティーの面々。舞子さんのいう「半裸の大男」とは、もしやアノ人？

たはどちらの陰陽師を手助けするのでしょうか？

Q 9月号にて「サンフランシスコで鈴音に関する新たな展開が」とありましたが、鈴音は同じ忍者であるガルフォードと何かちょっとした関係があるのでしょうか？
●PN／七 りいら（福井県）

A 鈴音は、原設定的には古来神道系の秘技秘術の使い手ということになっていました。が、伊賀の国で忍術の修行をしていた形跡がなくはありません。とすれば、甲賀忍者・綾女、半蔵の下で修行したガルフォードと、まったく関係がないともいえませんね。

しかし、鈴音の素性の秘密はもっと別のところにあります。そのあたりは妖花慟哭之章で明らかになります。どのキャラでプレイするかによって情報量が違うので気づかない人もいるかもしれませんけど。

Q 閑丸は本当に出ないの？ 隠れキャラでも、敵キャラでも、斬紅郎の影でも、幻十郎の傘の中でも(笑)、出てくれると嬉しいのだけどなあ…。
●PN／神草閑雅（山口県）

A 残念ながら、出ません。ごめんなさい。

魔都封滅之章が閑丸君メインのストーリーだったので、ほかのふたつのシナリオでは、あえて多くを語らなかったのです。魔都封滅之章では大活躍します。魔都封滅之章が早く発売になるようにSNKに投書を出しましょう。

Q 11月号のネオジオフリークに幻十郎と疾風の鈴音のパーティーの写真がありますが、なぜ一人旅の幻十郎がパーティーを組んでいるのですか？
●平野芳樹さん（山形県）

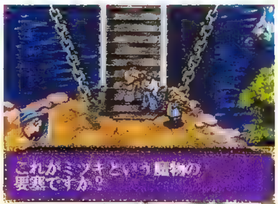
幻十郎も大人になったので

※画面写真は開発中のものです。

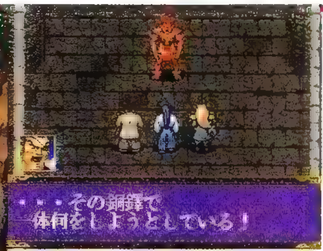
妖花慟哭之章

出雲に「魔の要塞」出現!! 羅将神ミヅキの目的とは?

和狆(にこちん)からの手紙により出雲に呼び出された主人公たち。「公儀隠密」として、一足先に羅将神ミヅキを追う柳生十兵衛と出会った主人公たちは、世界征服を目論むミヅキによって作られた「魔の要塞」へと突入していく…。



羅将神ミヅキの作った要塞の入り口。ここで十兵衛と出会い、ともに闘う



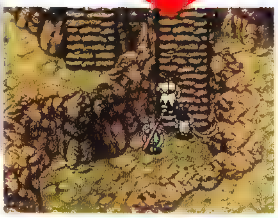
要塞の最深部には、魔人「阿号」が！ 今まさに魔の装置を発動させようとしている

ここは世界各地をつなぐワープホール「魔街道」の入り口

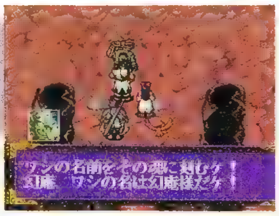




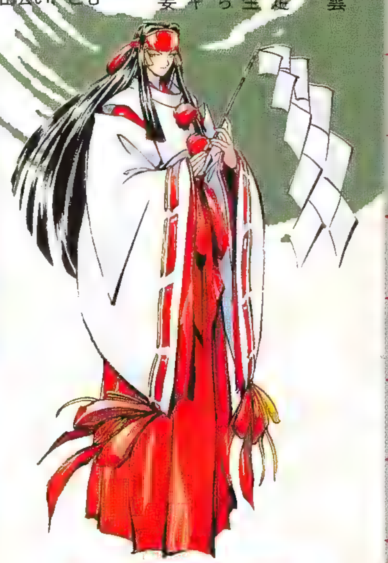
ウインドウが開くと、魔街道を進むかどうか聞かれる。ダンジョンを制覇して、目的地へ向かえ



魔街道の内部。高低差のあるダンジョンにもなっているぞ

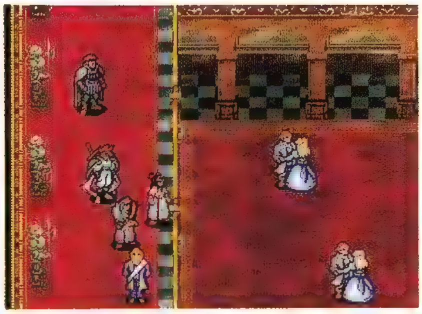


魔界をつなぐ魔街道。そう、魔界といえば幻庵様だゲ！





北京のとある建物をさまよう幻十郎と鈴音。どうやら王虎も関係しているようだ



フランスはパリにある、ベルサイユ宮殿。華やかなダンスパーティーがおこなわれているが、このあと何かが起こる…

世界をつなぐ巨大ダンジョン「魔街道」とは一体何か…!?

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 世界MAP





ここはチャムチャムの故郷、南米のグリーンヘル。このシナリオでは、鈴音の活躍が見られるぞ

ここサンフランシスコにも、すでに魔の手が…。魔物の巣くう「いばらの道」を進むパーティーたち



A す（ウソウソ）。

鈴音の人となりに何かを感じ取ったのだ、ということにしておきましょう。

Q 戦闘で勝ったら各キャラの勝ちゼリフを聞くことができますか？ また、体力が0になったら負けゼリフを聞けますか？

●平野芳樹さん（山形県）

A 勝ち台詞は最後の敵を倒したキャラのものが聞けます。バトルをじょうずにコントロールして、お気に入りのキャラが最後の一撃をお見舞いする、という遊び方もイケてると思います。

Q 天草降臨の忍者兄弟は出ませんか？

●PN／杜 佑希（愛知県）

A 風間蒼月・火月のバックストーリーは邪天降臨之章のシナリオではからんではいません。

が、このソフトのために蒼月、火月の絵が描かれているらしいのです。どこでどのように出てくるかは秘密とさせて下さい。今、最終的にCD-ROMに入れ込む作業の最中なんですが、ひょっとしたら容量的に押し込めるかもしれません。

Q 主人公を選択するとき、修羅や羅刹の選択はできたりするのでしょうか。

●前田英律さん（静岡県）

A 修羅・羅刹の剣質選択はありません。

斬紅郎無双剣が出るまで、修羅・羅刹の2タイプあるなんて露ほども知らなかったのです。

技の系列は1タイプですが、結構バリエーションがありますよ。

Q キャラクターの名前は変えられますか？

●PN／三宅 健（東京都）

変えられません。

変えてしまうとヴォイスつ

敵キャラ紹介

中華風

前号で紹介した、純和風な敵キャラも侍っぽいが、今回紹介する「妖花慟哭之章」の敵は、世界各国を舞台にするだけに種類は多種多様。

中国の昔話に出てきそうな妖艶な女性（妖怪？）から、いかにも武将っぽい老兵、はたまた西遊記の猪八戒を思わせる敵までイロイロだぞ。



洋風

これは…。はたして洋風といってしまっていいのかな？ 妖怪ヌエのような敵やら、2枚刃のカマを持った奴、はたまた首のないヨロイからタムタムっぽい南国テイストをかもし出す魔物まで…。

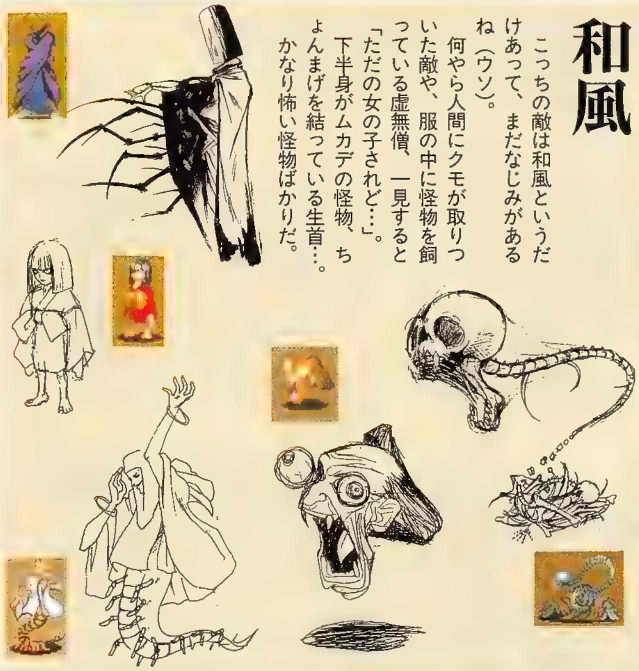
こんなバラエティ富かな敵たちが登場するのも、世界を舞台にしたシナリオならでは！



和風

こっちの敵は和風というだけあって、まだなじみがあるね（ウソ）。

何やら人間にクモが取りついた敵や、服の中に怪物を飼っている虚無僧、「ただの女の子されど…」。下半身がムカデの怪物、ちょんまげを結っている生首…。かなり怖い怪物ばかりだ。



その他

ここの敵たちは、なにやら自然と関係のある怪物のような感じだ。

「冬虫夏草」を凶悪にしたような奴や、しめなわをした巨木のような奴、節足をギチギチいわしながら襲ってきそうな巨大な甲虫などなど…。

このへんの敵たちは、無国籍に登場してきそうだね。



きで呼びかけることができないからです。性能のいい音声合成のシステムがソフトやハードに組み込めるようになったら「おお、覇王丸使いのみやけ君だな、休んでいきなさい…」とかしゃべらせることもできるようになるでしょう。

で、このRPGで遊ぶ時には、自分が選んだキャラになりきって遊んで下さい。

Q 安井さんが声をあてるサンゼルマン伯爵についてもっと教えてください。なんか、人間じゃないような風貌らしいんですけど…。

●PN／東雲葵（神奈川県）

魔物です。化け物です。人間離れしています。並のRPGならラスボスをはるくらいのキャラです。安井さんの芸の幅も広がったのではないかと思っています。

しろー大野さんの描いたモンスターは、どれも実にいいですよ。

Q これは絶っ対に知りたい！ 愛しの♡破沙羅は何の章に出るのですか？ そして仲間にはならないのでしょーか!?

●PN／神無月椋（秋田県）

婚礼の当夜、無残にも鬼の殺戮にあった破沙羅は、鬼の臭いを求めてさまよっています。その目的はただ鬼に復讐すること。

サムライファンのあなたなら、もうご存じの通り、サムライのキャラたちはみなどこかしら「鬼」をその魂のうちに飼っています。どこで破沙羅に遭遇するか、何回遭遇するか、敵として闘うことになるのか、それとも同じ目的のもとに共に闘うのか。それはあなた次第です。いずれにしろ、破沙羅と語り合ったり取引したりすることは不可能です。剣を交えることでしか解り合うことはできないのですから。

※画面写真は開発中のものです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection







SNK	バラエティ	容量不明

MVS	— / —	カセット	— / —	CD	2月14日発売 / 3,800円

夏限定だったあの『KOF』が、今年は冬にも登場！　しかも格闘ゲームじゃなくて、KOFファンなら誰でも簡単に楽しめるバラエティなのだ！

ふだん見れないキャラクターの素顔に近づける、まさにファンのためのこの1枚!!　男の子も女の子も注目、注目ぅ!!

大好きなあのキャラともっと一緒にすごしたい!!そんなあなたに送るこの1枚！

メニュー

選べるメニューは4種類。だけど、それぞれのメニューで遊べる内容が多いので、かなり奥の深い一枚だよ。



メインタイトル画面。う〜ん、どれから遊ぼうかな？

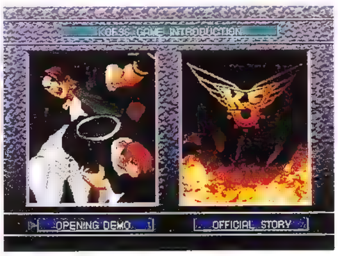


Aを押すとしゃべってくれるけど、Bだとキャラ選択画面に戻ってしまうのだ

GAME INTRO

KOF'96のオープニングデモが見られる『OPENING DEMO』と、KOF'96のストーリーが紹介されている『OFFICIAL STORY』が選べるよ。その他に、何と書き下ろしのストーリーもあるとかいうわさもあるけれど…それは、自分でプレイして確かめてね。

隠されたストーリーって…ああ、気になるっ！





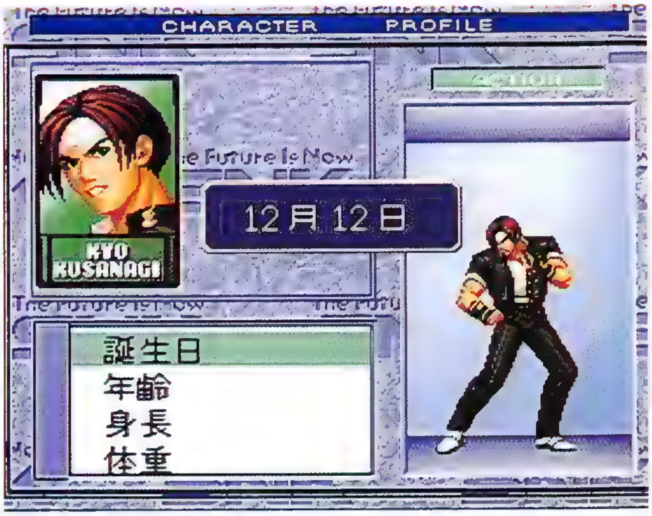
京の宿命のライバル、庵。'96のストーリーがよみがえる！



オフィシャルストーリーの間にも、こんなイラストが入るのだ

CHARACTER PROFILE

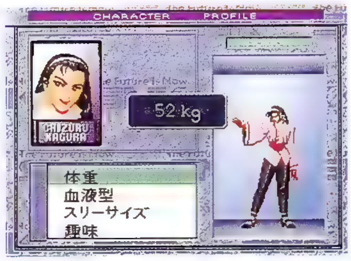
KOF'96に登場する、全29人のキャラクター&声優のプロフィールが見られるぞ。しかも、全部の項目をキャラクターが自分で話して答えてくれるのだ（ジョーのみ舞がかわりに答えてくれる）！　中にはおもしろい答えをするキャラもいるので、頑張って全キャラ攻略してね。声優さんのコメントと、NGボイスも必聴だぞ！



「聞くってことは、何かくれるのかい？」何が欲しいの、京ちゃん？



声優さんのプロフィール。キャラのアクションも見逃すな！



体重聞いたぐらいで怒らないで下さいよ〜

COMMAND LIST

コマンド表も完璧ィ〜！　しっかり覚えて練習だ

コマンドのおさらいと、練習ができるモードなのだ。コマンド一覧表が出ている時にスタートボタンを押せば、トレーニングモードに入るぞ。同キャラ対決で60秒間、好きなように練習ができるのだ。体力も減らないし、相手のCPUも弱めなので、自分の得意な技で攻めまくろう！

終了後、使用キャラからのコメントがある。全然ダメから超ウマまで、レベル（4段階）ごとに違うことをいってくれるのだ。しかも、キャラによってはしゃべってくれるぞ！　好きなキャラにほめてもらえるように、頑張って練習しようね♡





俺のおしかり。何もできないとこうなってしまう…。精進しますぅ〜！



やったあ、おほめのお言葉だ！　これが聞けるまで、練習あるのみ！



当たっても体力が減らない。練習にはいいけど、MAX超必が出せないのだ

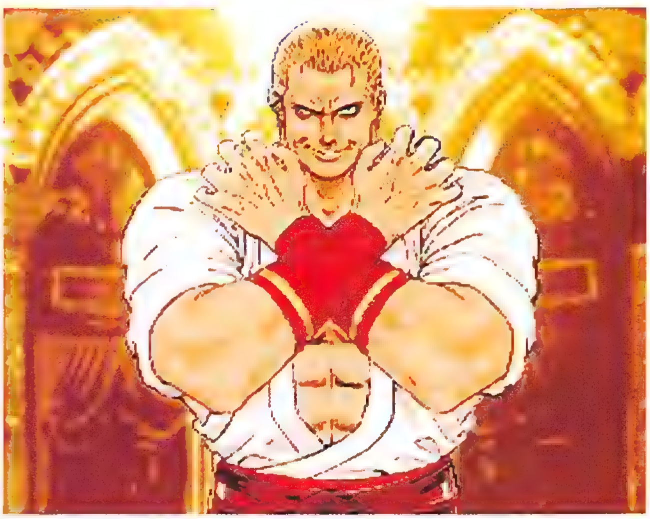
SOUND PLAY

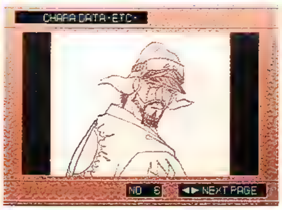
KOF'96の、好きな音楽が聴けるモード。通常のままだと、作曲者のコメントが表示されるよ。

マニュアルでは好きなキャラクターを見ながら曲が聴けるし、オプションで開発のラフスケッチまで見れちゃうのだ！　大好きなあの人に似合う音楽を探してネ。

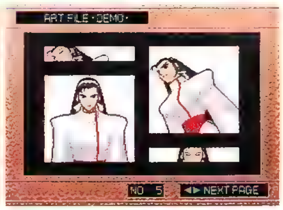


全曲にコメントがついてます。裏話みたいでちょっと嬉しいかな？


ギース様のバックに餓狼チームの音楽…な〜んて、どうですか？



開発ラフスケッチの1枚。これってポリゴン？　それともメカ!?



オプションではデモやエンディング画面も見られるのだ

ステージ4を一気に攻略！隠された技もついに公開！

今回は全部で3種類あるステージ4を一気に攻略していくぞ。なかでも4Cステージは、最短距離でいくことのできる最終面。とりあえずエンディングを見たい人はまず4Cからクリアしよう。ただし、このゲームはマルチエンディング。すべての結末を見るまで、戦いは終わらないのだ！

超鉄ブリキンガー

超鉄ブリキンガー™ BRIKINGER

攻略／DSP-たろりん

ザウルス ＞ シューティング ＞ 178M

MVS	—	カセット	—	CD	発売中
	—		—		￥6,800

ボス 局地強襲特務部隊 才賀24



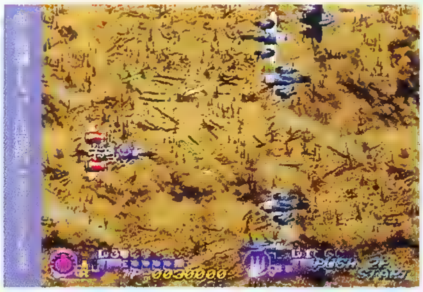
鳥さん。なんともカワイイボス。担当のお気に入りのボスだったりもする。

こいつは、上下に破壊可能なミサイルを撃ってくる攻撃がメイン。さほどつらくはないので、この間にボスにバリバリ撃ちこんでダメージを与えていこう。ただし、近づきすぎるとお尻（？）から炎をまきちらしてくるので、打撃攻撃を当てにいく時は慎重に。

また、このボスには全部で4つの形態がある。そのうち難しいのは、第2・第3形態。上下に5WAY弾を撃ってくる攻撃がやっかいなのだ。頭のトサカをこちらに向けたら、その5WAY弾がくる合図。上下に大きく離れて、5WAY弾の範囲の外に出てしまうと安全だぞ。



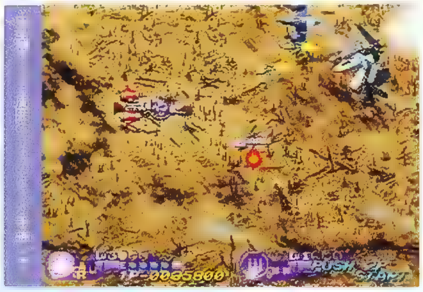
4Aステージ 忘れてはいけない



ステージを通して、レーザーを撃ってくるザコが強敵となる。レーザーはブリキンガーで防ぐことができないため、よけるしかないのだ。特に、画面の上下の端に出現して、レーザーを撃って逃げていくという動きをするタイプはかなりやっかい。レーザーを前の方に誘導して、後ろによけるのが基本となるぞ。

ノコギリを装備しているザコにも注意が必要。前からくるだけなら問題ないのだが、このステージでは後ろからもバンバン出てくるので困りモノなのだ。ノコギリ部分に触れてしまうとダメージになるので厄介。出現数が少なめなのが救い。自機とY座標が合うと突っこんでくることを利用してかわしてしまおう。

途中で出現する中型機は、破壊できるミサイルを撃ってくるだけなので、それほど難しくないだろう。



ついにブリキンガーの隠された能力が判明！

まずとにかく同じ格闘アームを4つ取る。コレ基本。すると分離状態で、ブリキンガーがロボット形態のままになる。ここでさらに5個めを取ると、「タメゲージ」のかわりに「連打ゲージ」が出現するのだ。



そこで連打でゲージをいっぱいにすると、超強力なハイパーアタックが発動！　ブリキンガーが画面上をところせましと暴れまわるぞ！



そのあと連打ゲージはなくなってしまうが、ブリキンガーはロボット形態のままなので、もう1回取ればふたたびゲージが出現する。ただし、コンティニューすると数はリセットされてしまうので気をつけよう。

※攻略は、難易度をMVSにしておこなっています。

4Bステージ 強欲なる者達

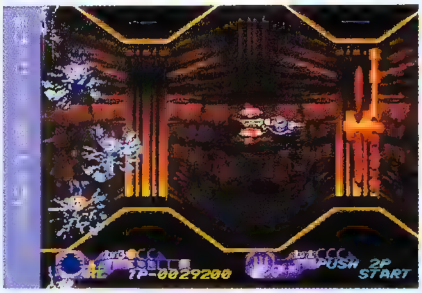
4Bも、背後からのザコの攻撃が激しいステージだ。



まず、前半の溶岩地帯では、黒いザコがライバル。先端部に装備した2本のトゲのようなもので自機をつつきにくる。しかも、前後左右から出現して自機を取り囲んでくるのだ。とりあえず前からくる数機にため攻撃を撃ちこみ（この時、上下のザコもできるだけ巻きこむようにしたい）、あとはぐるっとザコの後ろにまわりこもう。

ステージ中盤では基地の内部に突入。ここでは、道をふさいでいるファンを破壊して、先に進まなければならない。

このエリアでも、後ろからの攻撃が激しいぞ。特に、3Bにも出現した、電撃をまといながら自機に突進してくるザコ。画面の一番左にいるといきなり体当たりされてしまうので、中央付近に自機を置くクセをつけておこう。



ボス 爆突強装戦闘車両 震羅



かなり手強いボス。まず、前部の砲門を真っ先に破壊しなければならない。

砲門を破壊してもまだ油断はできない。中心の弱点部からの攻撃が激しく、まさにあめあられという表現がぴったりだ。その驚異の攻撃とその対処法をいくつかピックアップしていこう。

まずヤバいのは、破壊すると爆風を出す機雷。これを画面全体に猛烈な勢いでバラまくのだ。砲門を破壊しているのなら、正面付近で機雷を撃ちきるようにすればそこそこ安全。砲門が壊れていない時は、ブリキンガーを盾にして防ぐしかないぞ。

次に、通常弾を8WAYに撃つ攻撃。これ単体では大したことがないが、機雷攻撃と重なると厄介なのだ。

ボスが左に移動したら照準ミサイルの合図。最初は決まった位置に順序よくミサイルを降らせているだけだが、これを見て安心してはいけない。そのうち自機を狙っているものが混じってくるのだ。常に自機の周囲に目を凝らしておく必要があるぞ。



4Cステージ 紅き雷光

このステージでの強敵は、前半で登場する中ボス。形はステージ1の中ボスと似ているが、攻撃方法はずいぶん違っているぞ。翼から左に弾を連射しているのは同じだが、尾部の砲台がレーザーを撃ってくるようになっているのだ。

そこで、このレーザー砲台を速攻で破壊するのが安全確保の第一歩となる。ここまで順調にパワーアップしていれば、自機のショットがレーザーまでパワーアップしているはず。これを使い、まず最初にため攻撃を撃ちこんでブリキンガーと分離し、それから自機のレーザーで中ボスのレーザー砲台を破壊するといいぞ。あとは落ち着いてため攻撃でとどめを刺し、デカEアイテムを取ろう。



後半でレーザーザコが画面を旋回するところでは、画面左下で連射していると安全。

ボス直前の空中空母フラナガンは、弾とレーザーをひとまとめにして上下に切り返していれば、簡単に倒すことができるぞ。



ボス 侵攻軍統括官 機操将 上条

敵の司令官との一騎打ちだ。こいつを倒せば、このルートはエンディングを迎える。

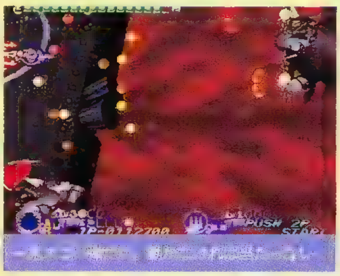
こいつの特徴は、幻影（分身）を作り出してダブルで攻撃をしかけてくること。

まず、幻影を出していない時の攻撃では、弾やレーザーを激しくばらまいてくる。弾の方は判定も小さいし、ブリキンガーで防ぐこともできるのだが、問題はレーザーの方。自機を狙って連射してくる場合は、引きつけるように誘導しながらよけよう。そして、問題となる回転レーザーばらまきは、画面の左下端が見切りやすいぞ。



幻影を出した時は、ミサイルをバリバリ連射してくる。一方向によけ続けると追いつめられてしまうので、ミサイルを撃ちやめた瞬間に、切り返すことが必要。撃ちやめる時間は本当に一瞬なので、見逃してはならない。

また、4WAYに弾やレーザーを撃つ攻撃も多いのだが、この時は自機を動かさなければ自動的に安全地帯となるぞ。



キャラクターテキスト

とりあえず…殺ス!!「桜のタンザク」の衣を纏う男、幻十郎に迫ってみよう！

花札とともに斬る!!



三連殺同様、連続入力で3斬まで可能。連続技専用よ〜ん



修羅の飛び道具。スキはあるよ。桜の花札を飛ばすぞ



修羅、羅刹共通の対空。残像に浮かぶ道風の顔がポイント



軽快な音楽とともに発動。弱、中、強の順で牡丹、菊、紅葉のタンザクが出現。いうたら青タンです



お馴染みの「おりゃ〜、猪鹿蝶！」当然出る花札も猪鹿蝶だ。迫力の3枚ですね〜



修羅の武器飛ばし技。出現する花札は修羅の五光斬とまったく一緒。その名の通り、役名は五光だ



酒を飲み、杯を地面に叩きつける。イカスポーズだ



天を仰ぐ幻十郎。羅刹バージョンです



牙神幻十郎

名前：牙神幻十郎
流派：古陰一刀流
武器銘：銘刀・梅鶯毒
生年月日：1760年(宝暦10年)6月9日
年齢：29歳
出生地：山城
血ノ型：AB型
身長：6尺（約180cm）
体重：22貫目（約81kg）
趣向：遊郭巡り
特技：千人斬り(男女問わず)
家族構成：殺したと語る

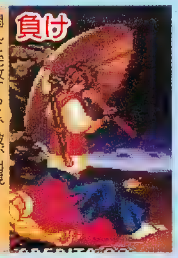
宝物：ないと語る
好きな物：博打
嫌いな物：善人
コンプレックス：ないと語る
尊敬する人：ない
平和だと思う時：御禁制の薬を飲んでいる時
好みのタイプ：ガードの堅い人
剣の道についての考え：気に入らない奴を消すための手段
出演作品：真サム、斬紅郎無双剣、天草降臨

★NF人気投票結果

第1回	第2回	第3回	第4回
4位	11位	26位	22位

※幻十郎のプロフィールはその出演作より編集。

●衣装の歴史



闇丸に完敗すると、彼が出現！幻十郎に駆け寄る健気な両生類



キズが生々しい幻十郎さん。2Pは天草降臨の羅刹似だ



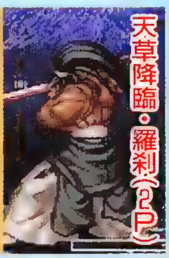
ゴージャスな金色だ。ところでこの人、鞘持ってないよね。怖え〜！



1Pは真サムとほぼ同じ。相変わらず刀はむき出し状態らしい



銀髪がかなりイカス！銀狐？心なしか傷跡が薄くなったような…



かなり色黒。しかしなぜ羅刹の刀って赤いんだろう？

これが幻十郎の生き様だ!!

●覇王丸、和狆との確執

かつて、幻十郎と覇王丸は相弟子だった。飛騨の山奥、枯華院という古寺で、花諷院和狆を師として、彼らは連日激しい剣の稽古を積んでいた。

2人が弟子入りしたのはほぼ同時期だったが、幻十郎の腕は覇王丸よりも上だった。

しかし稽古中の打ち合いで負かした覇王丸を殺そうとするなど、彼の魂はあまりにも暗黒に近かった。そのため和狆は、いつか彼の技が災いをもたらすに違いないと案じて、幻十郎を破門にしてしまう。

覇王丸と和狆に対する幻十郎の〝恨み〟という負の感情は増長し、すべての人間に対して抱かれるようになった。

そして幻十郎は、覇王丸を斬り殺すために彼を狙い、追うのであった。

しかし、覇王丸との決着は、未だつかないでいる…。

●カエルの正体は「柳に道風」？

幻十郎と切っても切り離せない両生類といえば…そう、カエルくんである。

謎の多い彼だが、その正体は幻十郎の必殺技でお馴染みの花札にあるようだ。

五光斬などに欠かせない札、「柳に道風」。この札には、小野道風という平安時代の詩人が傘をかざし、その足元に、柳に跳びつこうとするカエルが描かれている。

番傘を振りかざし、その足元をカエルが跳ぶ…。幻十郎の勝利ポーズそのものだ。

そして、幻十郎の必殺技、桐覇　光翼刃の残像には、小野道風と思われる人物の影が浮く。

こういった幻十郎と花札の深い関係を考えると、この札に描かれたカエルと彼（カエルくん）がまったくの無関係だとは思い難い。

カエルくんの正体は、この「柳と道風」のカエルだとしても不思議はなかろう。





右はご存じ真サムの勝ちポーズ。左は花札の「柳に道風」。番傘の差し具合といいカエルの跳ね具合といい、かなり似てる！

●幻十郎の幼少のトラウマ

幻十郎の外的特徴の一つ、背中の太刀傷…。神技的な腕前を誇る彼が、そんじょそこらの輩に斬られるハズはない。

この傷の由来は、彼の幼少時代まで溯る。

幻十郎は京都で生まれた。彼は父親を知らなかった。

彼の母親は色白で小柄な女性で、いつも違った男を家に連れ込んでは、その〝仕事〟の間、彼に小遣いを与え、家から遠ざけていたといわれる。

ある日、母親はいつものように知らない男を家に連れてきた。その汚い浪人は、幻十郎の家に居座った。

その男は幻十郎に毎日のように暴力を振るった。彼の身体には大小の打ち身が絶えなかったが、母親はすでに狂いはじめていたのか、男の暴力を止めることもなく、ただ黙っていた。この時、幻十郎ははじめて人に殺意を抱いた。

そんなある日、幻十郎は、その男と母親との情事を目撃してしまう。その時、幻十郎の中で何かが弾けた。気がつくと、その男の大刀で男の二の腕を斬り落としていた。

大刀を捨て、家を出ようとした幻十郎は、不意に背中に焼けるような熱さを感じた。

振り返ると、血にまみれた大刀を持った母親がいた。

それから先は、幻十郎自身もよく覚えていない。

飛び散る血飛沫。喚き散らす男の声と母親の悲鳴。熱く焼ける自身の背中…。

…一面の血の海には、息絶えた男と女がいたという。

幻十郎の背中の傷はこうしてできた。彼のこの体験は、彼の魂を暗黒にせしめた最大の要因といえるだろう。

●幻十郎、〝必殺仕事人〟人生

「鬼」には何の感情も持っていないとしながら、そのEDでは「今回の仕事、斬紅郎の抹殺を終えた」とされている幻十郎。〝必殺仕事人〟として、彼が雇われていたのはいうまでもない。

とはいえ、彼は〝殺し屋〟を本業としているわけではない。彼の目的はあくまで覇王丸を殺すことである。

ただ、気が向いた時にだけ、巨額の報酬を代償に、完璧な殺しを請け負っているのだ。

彼が破門されてから斬った人数は、ざっと200人を越える。彼が〝殺し屋〟でないとすれば、さしずめ〝必殺仕事人〟ってとこかな？

●幻十郎の女（男？）関係

〝遊郭巡り〟という趣向を持つ幻十郎。派手な女遊び好きな彼だが、実はちょっぴり心を許した（？）女性がいる。

その女性の名前は「琴」。数年前、幻十郎がふと立ち寄った宿の女が彼女だ。

琴の胸には2つの刀傷がある。一つは彼女の親に斬られたもので、もう一つは幻十郎が斬りつけたものだ。

同じ由来の刀傷に、お互いの心は僅かばかりでも近づいたのかもしれない。彼女を盾に幻十郎を狙った悪党どものアジトに乗り込んだ彼は、そいつらの目の前で琴を斬った。が、彼女は生きている。

彼に刀を振られて生きている者が一体何人いるだろう。

幻十郎は見事に急所を外し、彼女を生かしたのだ。そして彼は立ち去った。彼女は今でも幻十郎の帰りを待っている。

ちなみに、密かに〝男色家〟という噂もあるが、本当のところはどうなんですかね？

牙神幻十郎バックストーリー

●斬紅郎無双剣（一七八八年）

無差別に人を斬り、「鬼」と恐れられた男がいた。その名は壬無月斬紅郎。しかし、ある時を境に、帯刀するサムライのみを殺しはじめた。

幻十郎は覇王丸を殺す、という目的だけを引っ提げて旅を続けていた。世間を騒がせている「鬼」について何の感情も持っていなかったが、人を斬ることを生業とする彼は、その鬼をも斬り倒してしまう。

巨額の報酬を受け取った彼は、より斬り甲斐のある獲物にして、彼の唯一の目的である覇王丸と決着をつけるため、再び何処かへ立ち去った。

●天草降臨（一七八八年・秋）

島原に巨大な稲妻が落ち、魔城が出現した。その城の主、天草四郎時貞は、理想郷創造のための絶対的な力を得るべく、斬紅郎を復活させる。

しかし予想を超えるその力を抑えられなかった天草は、斬紅郎を魔界に幽閉し、失った力を取り戻すため再び世界を混沌に陥れようとしていた。

そんな中、幻十郎は気に入らない奴を斬りながら、殺すためだけに覇王丸を追い続けるうち、島原に辿り着いた。

島原で覇王丸と対峙した幻十郎だったが、決着はまだついていない。

●真サムライ（一七八九年）

かつて天草四郎時貞が企み、阻止された〝アンブロジァ復活〟。しかし、新たに邪心を目覚めさせようとする者が現れた。魔界を掌握し、天草を封印した羅将神ミヅキは、世界を破滅へと導きはじめた。

その頃幻十郎は、その暗黒に近い魂を理由に、彼を破門にした和狆と同門の覇王丸に強い恨みを抱いていた。

その恨みは覇王丸、和狆だけに止まらず、気に入らない奴や魔物をも恨み、すべてを斬り殺そうと機を狙うのであった。

相関キャラ紹介

覇王丸

もと幻十郎の相弟子。破門にされてから幻十郎は彼を憎んでいる。

花諷院和狆

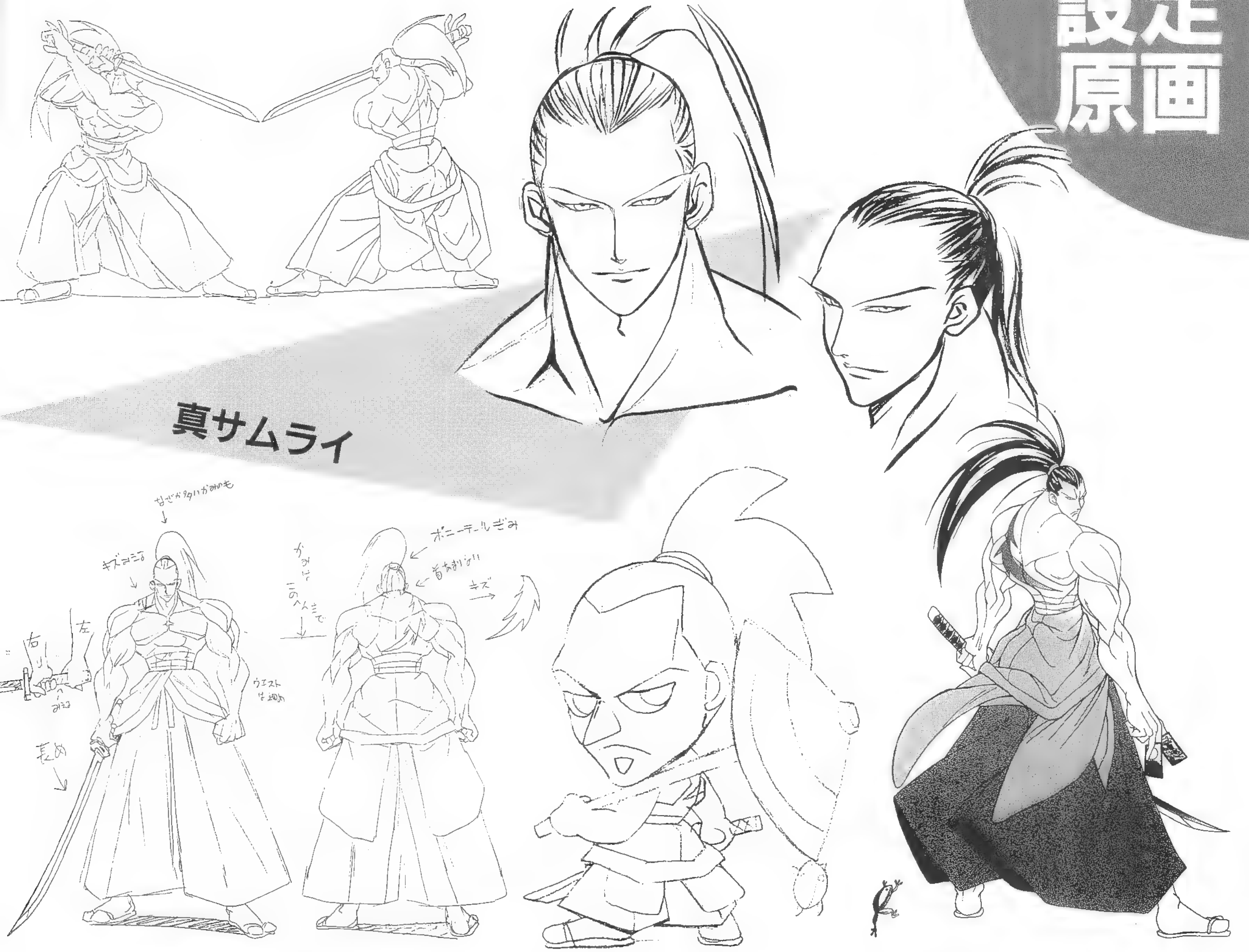
もと幻十郎の師匠。幻十郎の魂が暗黒に近いのを理由に、彼を破門にする。

カエル

なぜか幻十郎といつも一緒にいる。もしや恋人⁉…なわけないか。名前も種類もすべて謎。

※〝幻十郎の女（男?）関係〟は、「サムライスピリッツ　天草降臨　アレンジサウンドトラックス（ポニーキャニオン/サイトロンレーベル）」を参考にしています。

設定原画



真サムライ

ワンポイントキャラクターレッスン

幻十郎の必殺技でお馴染みの「花札」にズ〜ムインだ！

日本の代表的なかるたで、札は全部で48枚。12ヵ月の各月にちなんだ花1種が4枚ずつデザインされ、図柄によって点数が違う。

花札は流行とともに賭博的になり、しばしば江戸幕府に販売を禁止されたりもしたが、明治以降復活した。幻十郎の時代には禁止されていた可能性大なわけだが、この人そんなきまり守りそうもないよね。

必殺技に見る各札と出来役の数々

最新『天草降臨』の必殺技ヒット時に散る花札と出来役を調べたぞ。役名からして競技はギャンブル向きの「こいこい」。ではいってみよう!!

【桜華斬】
役：なし
3月「桜のカス」(弱)
3月「桜のタンザク」(中)
3月「桜に幕」(強)

【三連殺】
役：猪鹿蝶
7月「萩に猪」
10月「紅葉に鹿」
6月「牡丹に蝶」

【雫刃】
役：月見酒
9月「菊に盃」
8月「芒に月」

【紅】
役：赤タン
1月「松のタンザク」(弱)
2月「梅のタンザク」(中)
3月「桜のタンザク」(強)

【百鬼殺】
役：なし
11月「柳のカス」

【裏桜華・菖蒲】
役：なし
5月「菖蒲のカス」(弱)
5月「菖蒲のタンザク」(中)
5月「菖蒲に八橋」(強)

【三空殺】
役：三光
四光から、3月「桜に幕」を除いたもの。

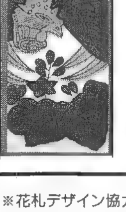
【紫暮】
役：青タン
6月「牡丹のタンザク」(弱)
9月「菊のタンザク」(中)
10月「紅葉のタンザク」(強)

【一閃】
役：四光
五光から、11月「柳に道風」を除いたもの。

【断末奥義】
役：なし
11月「柳に道風」

【五光斬】　役：五光

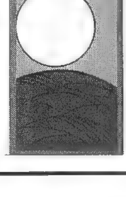
12月「桐に鳳凰」



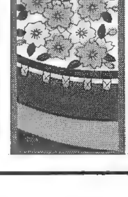
11月「柳に道風」



8月「芒に月」



3月「桜に幕」

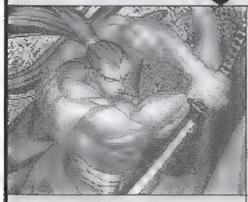


1月「松に鶴」



※花札デザイン協力／任天堂株式会社

〈参考文献〉花札を初めてやる人の本（渡部小童／土屋書店）、学芸百科辞典（大島正二／旺文社）

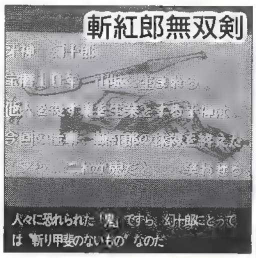
必殺技名 	真サム	斬紅郎・修羅	斬紅郎・羅刹	天草降臨・修羅	天草降臨・羅刹
●必殺技					
桐覇 光翼刃	○	○	○	○	○
桜華斬	○	○		○	
三連殺（牙・角・燐）	○			○	
雫刃		○		○	
紅		○		○	
百鬼殺			○		○
裏桜花・菖蒲			○		○
三空殺			○		○
紫暮			○		○
●武器破壊技					
五光斬	○				
●武器飛ばし技					
五光斬		○		○	
裏五光			○		○



エンディング



つきまとうカエルくんを斬ることができず、お供することを許す幻十郎。ステキな出会いだなぁ



人々に恐れられた「鬼」ですら、幻十郎にとっては"斬り甲斐のないもの"なのだ



「島原」で覇王丸と出会い、刀を交わす幻十郎。気になる勝負の行方は…次回作に期待しようね

幻十郎の「もう殺す−！」発言

真サムライ

●勝ち台詞
・身の程知らずが！
・阿呆が！　…ん？
・ふーっ

●負け台詞
・貴様などに屈するとはァ！

●勝利メッセージ
…つまらぬものを斬ったな。（VS幻十郎）
その笑顔、斬らずにはおれんな。（VSナコルル）
そんな甘い考えで、この災厄の世は生きられまい。だから俺が殺してやった。（VS覇王丸）

斬紅郎無双剣

●勝ち台詞
・斬った気にならんな！
・勝てぬなら死ぬがいい！
・何様のつもりだ！

●負け台詞
・この−俺がぁぁ！
・あぐうぁ〜！

●勝利メッセージ
・阿呆ゥが！

天草降臨

●勝ち台詞
・やわすぎる！
・役にもならん！

●負け台詞
・貴様ごときに−！

●勝利メッセージ・修羅
貴様も雑魚か。くだらんな。（対人）
いい手応えだ。心が振るえるわ。（対CPU）
この程度とは…手応えの無い。（対CPU・断末奥義）

●勝利メッセージ・羅刹
カス札めが。（対人）
ふん、奴の次に斬り甲斐があった。（対CPU）
殺すに値せん！　目障りだ。失せろ。（対CPU・断末奥義）
コング桑田／真サムライ、斬紅郎無双剣、天草降臨

声優

コング桑田／真サムライ、斬紅郎無双剣、天草降臨

サムライスピリッツ天草降臨 設定原画&開発インタビュー



※プロフィールは、1788年10月1日現在のものです。

新キャラ、風間3兄弟!!



風間火月



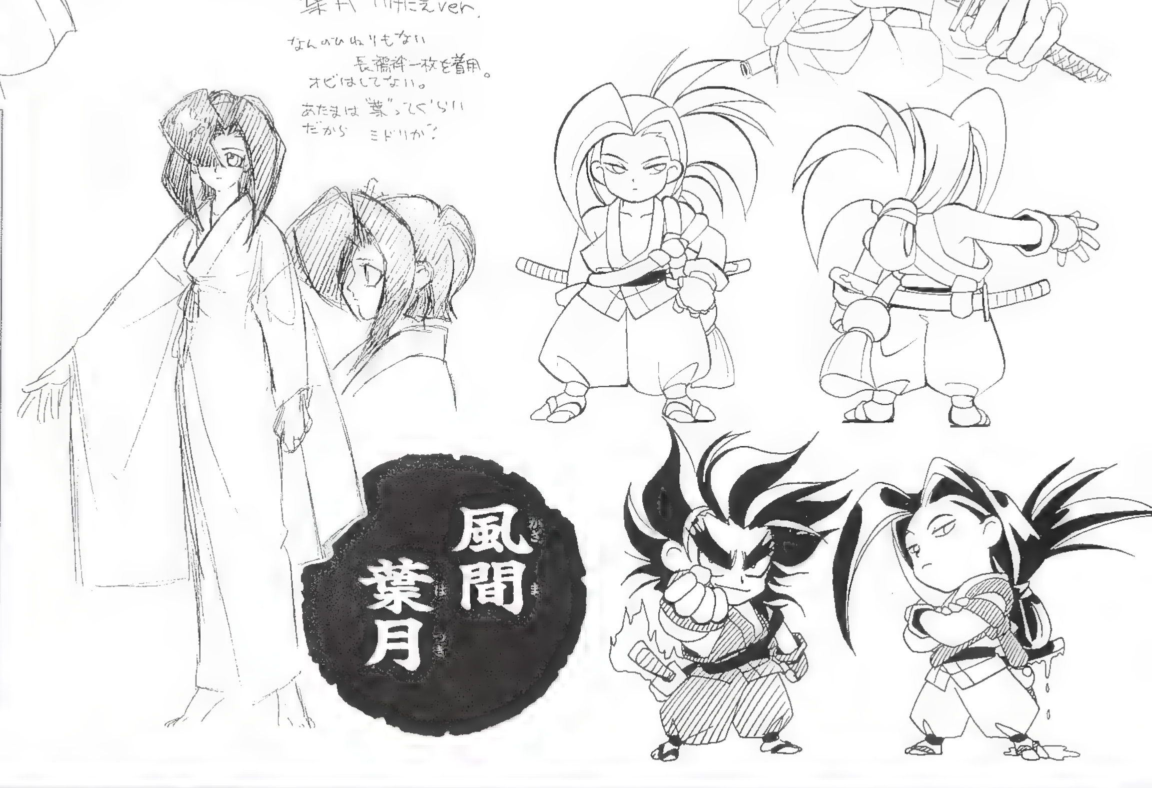
流派：風間流忍術＋我流
武器銘：朱雀
生年月日：1770年(明和6年)7月21日
年齢：19歳
出生地：肥前
血ノ型：AB型
身長：5尺8寸
体重：18貫目
趣向：狩り
家族構成：蒼月（兄)、葉月(妹)、両親不明
宝物：葉月
好きな物：牡丹（いのしし）
嫌いな物：毛虫
コンプレックス：兄貴を超えられないこと
尊敬する人：師匠
剣の道についての考え：熱い闘いは勝っても負けても気持ちがいい
声優：山西あつし





風間蒼月

流派：風間流忍術
武器銘：青龍
生年月日：1768年（明和４年）２月29日
年齢：21歳
出生地：肥前
血ノ型：B型
身長：５尺７寸
体重：17貫目
趣向：くだらないことに時間をかける等…
家族構成：火月（弟）、葉月（妹）、両親不明
宝物：…
好きな物：葉月の作る料理は、まあ…美味しい…ですね
嫌いな物：ない…ですね
コンプレックス：「答える必要はない…でしょう」と語るが、火月の秘められた力を気にかけている
尊敬する人：いません…ね
剣の道についての考え：ふっ…愚問です
声優：及川直紀



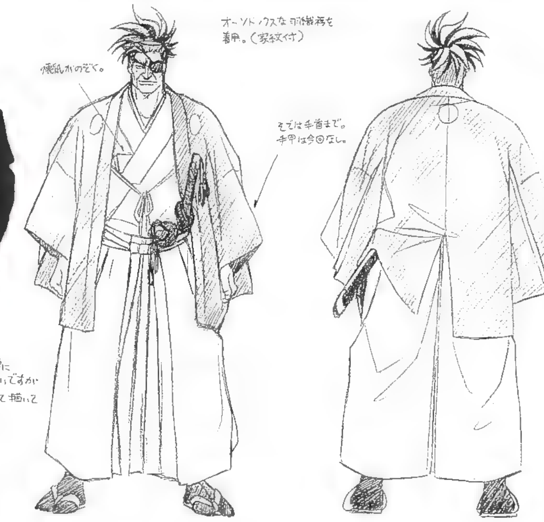
風間葉月

流派：風間流忍術
武器銘：なし
生年月日：1772年（安永元年）３月20日
年齢：17歳
出生地：肥前
血ノ型：B型
身長：５尺３寸
体重：13貫目
趣向：家事、お昼寝
家族構成：蒼月（兄）、火月（兄）、両親不明
宝物：兄さんたち
好きな物：みんなの笑顔
嫌いな物：任務
コンプレックス：しっかり者のように見えるがどこか抜けている
尊敬する人：兄さん
剣の道についての考え：火月兄さんに迷惑をかけないくらいには…がんばらなきゃ
三体数：78・58・85

おめでとう！ 復活3人衆!!

柳生十兵衛





流派：柳生新陰流・改
武器銘：大和守・虎鉄、助広
生年月日：1749年（寛延２年）３月６日
年齢：40歳
出生地：日本・土佐
血ノ型：O型
身長：６尺１寸
体重：19貫目
趣向：斬ること
家族構成：豊臣方の残党によって家族は散り散りとなってしまった
宝物：武士道
好きな物：餡蜜
嫌いな物：軟弱な男子
コンプレックス：斬ったあとに罪悪感を感じてしまうこと
尊敬する人：養父
剣の道についての考え：柳生新陰流を極めることにある
声優：小林清志

タムタム







流派：マヤ流
武器銘：ヘンゲハンゲザンゲ
生年月日：1769年４月１日
年齢：20歳
出生地：グリーンヘル
血ノ型：ンムヤワ◬型
身長：285cm
体重：55kg
趣向：ワルイヤツタオス
家族構成：サムサム（チチ）、ケンタ（ハハ）、チャムチャム（イモウト）
宝物：ヘンゲハンゲザンゲ
好きな物：コドモ、チャムチャム
嫌いな物：コゲツザン
コンプレックス：ミンナ　タムタム　コワガル　タムタム　ヤサシイノニ　コドモ　ニゲル
尊敬する人：ケツアルクアトル
剣の道についての考え：ムラマモルカタナスゴクダイジ
三体数：132・33・72
声優：西村寿一

サムライスピリッツ 天草降臨 開発インタビュー

Q：まずは『天草降臨』の基本コンセプト、ウリ、魅力、目標としたところなどをお聞かせください。

A：もちろん、大枠は"世界的に受け入れられるゲーム"を目指しました。

今回制作するうえで内部的に目標としたところは、第1にユーザーに意味のある要素をできるだけ多く提供することです。そうすることでユーザーが勝手に独自の遊び方を見つけてくれると考えたのです。第2に、上級者と初心者がどちらも対等に対戦ができるゲームを目指したことです。「怒り爆発」「14連斬」「自決」などの内容を導入しました。……「自決」は賛否両論でしたが。

ウリはやはり「怒り爆発」ですね。いろいろつないでトドメを「一閃」で決めた時は、なんともいえない快感があります。

Q：サムライシリーズ第4弾となるこの『天草降臨』ですが、『斬紅郎』の続編として、また『真サム』の前の話とし



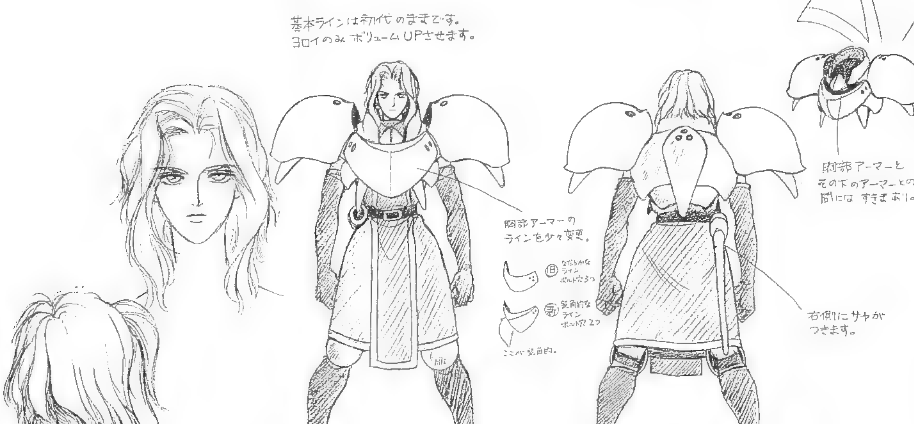


シャルロット











流派：なし
武器銘：ラロッシュ
生年月日：1761年2月4日
年齢：28歳
出生地：フランス
血ノ型：B型
身長：72インチ
体重：105ポンド
趣向：刺繍
家族構成：セルジュ（父）、ジョセフィーヌ（母）、カルダン（弟）、ピエール（伝書鳩）
宝物：初恋の男性の肖像画
好きな物：真紅の薔薇
嫌いな物：鼠
コンプレックス：つい人前で高飛車になってしまい、周囲の人の傷つくことをいってしまうこと
尊敬する人：武人であった父
剣の道についての考え：自分が傷つくことなく完全に勝利すること
三体数：86・55・89
声優：生駒治美

て意識した点や、継承された全体イメージなどありましたらお聞かせください。

A：今回は『斬紅郎』の続編としての世界観を継承しつつ、話は『真サム』につないでいかなければいけないという使命がありましたので、その点は苦労しました。

リアルな世界観を徐々にファンタジーな世界観に戻すことをゲームの中で表現してゆく作業ですから、タイトルデモは重い感じで、最後は『真サム』のイメージにしていくといった感じです。

ただ、天草が封印されたこと、閑丸を筆頭に前作の謎を解いてゆく作業は、胸の中につまった部分がとれてゆく感じがあって、非常に爽快でした。

Q：今回、新たに「怒り爆発」や「14連斬」、「一閃」などの多くの特殊動作が追加されましたが、こういったシステムのセールスポイントや、採用の狙いなどありましたらお聞かせください。

A：狙いは先程も記述したように、「怒り爆発」は初心者救助、「14連斬」は上級者も楽しめる要素として導入しました。

今回導入したすべての要素でつながる点は爽快感のみです。ですから、初心者の方は1つの要素だけでも遊べて、上級者の方は複雑につなげて遊べる、といったアバウトな部分を作りました。

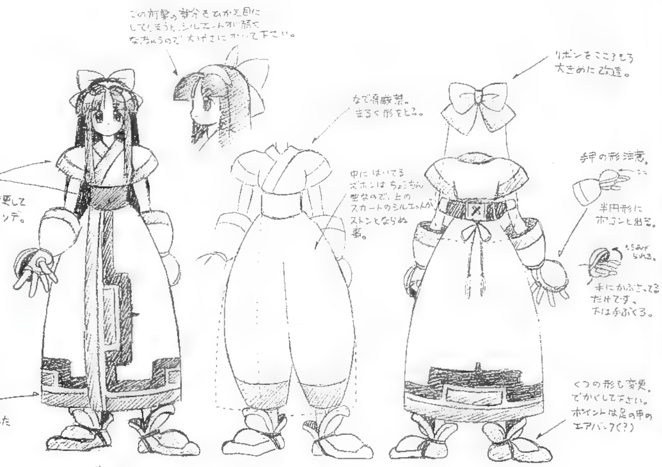
あと、大事なところでは、発見する楽しさでしょうか。秘密を数多く作ればそこが見

引き続きのレギュラーたち！





ナコルル



流派：シカンナカムイ流刀舞術
武器銘：宝刀・チチウシ
生年月日：1771年（明和８年）10月11日
年齢：17歳
出生地：アイヌモシリ・カムイコタン
血ノ型：AB型
身長：５尺１寸
体重：語らず
趣向：自然の声を聴くこと
家族構成：サノウク（祖父）、モナシリ（祖母）、リムルル（妹）、ママハハ（鷹）、シクルゥ（狼）
宝物：チチウシ（アイヌの戦士だった父親の形見）
好きな物：カムイコタンの森や動物たち
嫌いな物：自然を汚す悪い人間たち
コンプレックス：秘密
尊敬する人：どんな方でも、尊敬できる一面を持っています
剣の道についての考え：他人を傷つけたくないが自然を守っていくためには必要だと思う
三体数：73・50・82
声優：生駒治美





えなくておもしろさが増すと考え、いろいろ仕込みました。…が、秘密にしすぎて腐ってしまったネタもあります。

Q：今回、『真サム』から、柳生十兵衛、タムタム、シャルロットの３人が復活しましたが、なぜこの３人が復活となったのですか？　いきさつなどありましたらお聞かせください。

A：開発当初『斬紅郎』でプレイヤー層に偏りを感じ、足りない部分を新キャラで補うには分かりにくさがあって、結局、人気が高い〝柳生十兵衛〟〝ジャルロット〟を復活させました。
〝ダムタム〟は意外性と企画者の力です。

Q：天草四郎時貞は、闇側の魂を探して魔城へ向かっていますが、どうして彼の魂は〝善〟と〝悪〟に分かれてしまったのですか？

A：『サムスピ』で天草はアンブロジア復活に失敗した代償に、善と悪の２体に分けられ冥界をさ迷っていましたが、再びこの世に悪側が現れました。ですから『斬紅郎』に出ていた天草は〝悪〟になります。
その後、斬紅郎を手に入れた天草（悪）に、天草（善）が共鳴し、彼も片割れ（悪）を探すため、この世に降りるといった内容です。
開発内部ではゴッド天草とデビル天草と呼んでいました。

Q：閑丸はエンディングで「鬼」について自己完結して



流派：シカンナカムイ流刀舞術
武器銘：ハハクル
生年月日：1774年（明和11年）7月6日
年齢：15歳
出生地：アイヌモシリ・カムイコタン
血ノ型：B型
身長：5尺
体重：語らず
趣向：精霊の声を聴くこと
家族構成：サノウク（祖父）、モナシリ（祖母）、ナコルル（姉）、ママハハ（鷹）、シクルゥ（狼）、コンル（精霊）
宝物：姉様にもらった首飾り
好きな物：サノウク、モナシリ
嫌いな物：天草
コンプレックス：子供扱いされること
尊敬する人：姉様
剣の道についての考え：私も姉様のように強くなりたい
三体数：70・49・81
声優：松本　恵

流派：我流
武器銘：名刀・河豚毒
生年月日：1763年（宝暦13年）9月5日
年齢：26歳
出生地：武蔵国
血ノ型：A型
身長：5尺8寸
体重：18貫目
趣向：修行
家族構成：2年前に決別
宝物：河豚毒
好きな物：決闘
嫌いな物：卑怯な奴、油虫（ゴキブリ）
コンプレックス：すぐ頭に血が昇る性格
尊敬する人：和狆、実家の近所の老学者
剣の道についての考え：これこそ男道
声優：臼井雅基



いますが、彼はもう続編には出ないのでしょうか？

それと、彼のエンディングに、ナコルルと覇王丸が出てきますが、彼らの間にはどういった背景ストーリーがあるのですか？

A：閑丸が今後出演してくれるかどうかは秘密です。

エンディングに登場する覇王丸とナコルルは、彼の幻覚と幻聴です。

Q：前回同様、羅刹のガルフォードはパピーを連れていませんが、彼らの間に何かあったのでしょうか？　それと、パピーはどこへいってしまったのですか？

A：ガルフォードはいつもパピーに助けられてばかりですので、前回から腕を磨くため、1人でがんばっています。

でも一応パピーは画面外で待機しています（これは本当です）。

Q：最後に、サムライファンの読者のみなさんに、一言お願いします。

A：『天草降臨』でまた一つよい勉強をさせてもらったと思っています。

今後も、よりよいゲーム性を持つソフトを皆様にご提供させていただくため、研究と努力を積み重ね、命をかけて調整していきますので、これからも何卒宜しくお願いいたします。

――熱く生きる侍魂天草降臨開発スタッフ一同より。



流派：伊賀流
武器銘：無名・忍者刀
生年月日：情報なし
年齢：34歳（推定）
出生地：出羽山中
血ノ型：A型（推定）
身長：５尺９寸（推定）
体重：16貫目（推定）
趣向：茶道
家族構成：楓（妻）、真蔵（長男）、勘蔵（次男）
宝物：家族
好きな物：団子（推定）
嫌いな物：反・徳川陣営
コンプレックス：闇に生きること
尊敬する人：師
剣の道についての考え：剣の道は知らぬが、忍びの道は闇
声優：新居利光



流派：甲賀＋ガルフォード流忍術
武器銘：ジャスティスブレード
生年月日：1768年12月22日
年齢：20歳
出生地：アメリカ・サンフランシスコ
血ノ型：O型
身長：71インチ
体重：143ポンド
趣向：新しい忍術の開発
家族構成：マリア（母）、ルージェ（姉）、シェーラ（姉）、セレナ（妹）、パピー（忍犬♀）、パパー、ピピー、ピパー（子犬すべて♀）
宝物：師匠（女性）にもらったマフラー
好きな物：善
嫌いな物：悪
コンプレックス：家出同然に出てきてしまったこと
尊敬する人：亡き父親、服部半蔵
剣の道についての考え：ヒーローとしての条件の一つ
声優：小市慢太郎



流派：神夢想一刀流
武器銘：自作・無名
生年月日：1764年（明和元年）９月20日
年齢：25歳
出生地：近江・甲賀郡・馬杉村
血ノ型：AB型
身長：５尺８寸
体重：11貫目
趣向：…刺繡
家族構成：…ほしい
宝物：真の自分を理解してくれている女性（小田桐　圭）
好きな物：孤独な自分を感じること
嫌いな物：真の孤独
コンプレックス：明るい太平の世の中にいまいち溶け込めないこと
尊敬する人：…
剣の道についての考え：…こわい
声優：矢野栄路



流派：古陰一刀流
武器銘：銘刀・梅鶯毒
生年月日：1760年(宝暦10年)
6月9日
年齢：29歳
出生地：山城
血ノ型：AB型
身長：６尺
体重：22貫目
趣向：遊郭巡り
家族構成：殺したと語る
宝物：ないと語る
好きな物：博打
嫌いな物：善人
コンプレックス：ないと語る
尊敬する人：ない
剣の道についての考え：気に入らないヤツを消すための手段
声優：コング桑田



流派：本能のままに剣を振るっている
武器銘：罪人殺
生年月日：1765年１月18日
（命日：1788年４月１日）
年齢：死亡時24歳
出生地：丹波
血ノ型：存命時A型
身長：５尺９寸
体重：13貫目
趣向：いつも君のことを思うよ…
家族構成：これからはいつも一緒だ…。篝火（妻）
宝物：篝火…
好きな物：愛してるよ…篝火…
嫌いな物：憎い…奴が…
コンプレックス：あああ…僕の身体…
尊敬する人：君さ…
剣の道についての考え：美しい悪夢だぁ…
声優：野中正宏



流派：緋刀流
武器銘：霧雨(傘)、大祓禍神閑丸
生年月日：不明
年齢：14歳（推定）
出生地：不明
血ノ型：AB型
身長：４尺９寸
体重：11貫目
趣向：旅
家族構成：不明（両親は彼が幼い頃にいなくなったらしい）
宝物：大祓禍神閑丸、旅の途中でもらったキラキラ光る石（水晶のかけら）
好きな物：旅先で食べる名物
嫌いな物：自分の中にいる「鬼」
コンプレックス：自分の殻に閉じこもってしまい人と打ち解けられないこと
尊敬する人：記憶を失ったあと、育ててくれた僧侶
剣の道についての考え：自分の過去を探す手段
声優：金田美穂



流派：舞闘流歌舞伎
武器銘：世話女房
生年月日：1758年(宝暦8年)12月14日
年齢：30歳
出生地：江戸
血ノ型：B型
身長：5尺4寸
体重：16貫目
趣向：髪の手入れ
家族構成：3年前に父親と死別
宝物：自分が描かれている浮世絵
好きな物：大観衆の前で舞ったあとの歓声
嫌いな物：犬
コンプレックス：前座長（父親）に歌舞伎で勝ったと感じたことがない
尊敬する人：亡き父親
剣の道についての考え：生死をかけた舞台技
声優：モンスター前塚

千両狂死郎



花諷院骸羅

流派：流派などない
武器銘：南無阿弥陀仏
生年月日：1770年(明和6年)11月1日
年齢：18歳
出生地：飛騨
血ノ型：O型
身長：7尺4寸
体重：36貫目
趣向：喧嘩
家族構成：あまりに乱暴者だったため和狆のもとに預けられた
宝物：喧嘩でできた体中の傷跡
好きな物：喧嘩
嫌いな物：修行
コンプレックス：「この俺にそんなものはねえ」と語る
尊敬する人：人にはいわないが、実は和狆を尊敬している
剣の道についての考え：「いちいち細かいこと聞いてんじゃねえ!!!」このあと、彼は暴れ出した
声優：渡辺 健







流派：不明
武器銘：ガダマーの宝珠
生年月日：？？？
年齢：？？？
出生地：？？？
血ノ型：？？？
身長：6尺
体重：？？？
趣向：人間の暗黒面を誘い、魔界に引きずりこむこと
家族構成：？？？
宝物：自分
好きな物：人間の、苦しみもがく姿
嫌いな物：人々の幸せ
コンプレックス：精神が2つに分かれたため、なくなった
尊敬する人：自分
剣の道についての考え：…快…感…
声優：矢野栄路

天草四郎時貞・悪



流派：不明
武器銘：ガダマーの宝珠
生年月日：？？？
年齢：？？？
出生地：？？？
血ノ型：？？？
身長：6尺
体重：？？？
趣向：化粧
家族構成：？？？
宝物：昔、ただ1人愛した女性の頭骨
好きな物：美しい物（ただし、天草の美的センスにかなった物のみ）
嫌いな物：醜い物（ただし、天草の美的センスから外れた物のみ）
コンプレックス：己が生み出してしまった悪の心
尊敬する人：いない
剣の道についての考え：自らの過ちを償うための手段
声優：矢野栄路

天草四郎時貞・善



競馬も、デジタル時代に突入です。

「レイティング」が、競馬ファンの間で大人気!!

レイティングとは、

サラブレッドの初出走以来の実績に成長力を加味した競走能力偏差値で、
この科学的客観的データが、馬券検討に驚くほど役立ちます。
馬券推理の軸にレイティングを使うか使わないかで結果に大きな差が出ることは
頭脳派競馬ファンの間では常識となっています。

そして、遂にフロッピー化。大反響!!



テキストデータで提供、
最新のレイティング(芝・ダート)、
約4000頭が1枚に!

《Windows3.1/95版》
《Mac版》

特別価格
4枚セット(2週間ごとに1枚のお届け)
4800円
送料サービス!

定価 1枚 1200円(消費税込み)+送料200円

お持ちの表計算ソフトを使って表へと展開!
並べ替え自由自在!

アートフルライフ,牝,4,美浦,50.0,56.6
アートロマン,牝,5,美浦,,58.3
アーバンヒーロー,牡,4,栗東,68.0,63.0
アービルキアイオー,牡,5,美浦,57.0,63.0
アービルフェザント,牝,3,美浦,56.0,54.0
[illegible]
アイシス,牝,5,栗東,58.0,60.4
アイシャルキング,牡,4,美浦,66.2,64.0
アイシャルドリーム,牡,4,美浦,50.6,52.0
アイシュンウェーブ,牡,3,栗東,53.0,51.0
アイシュンバラード,牝,3,栗東,48.5,49.0
アイシュンボス,牡,5,栗東,55.8,52.6
アイショウユー,牝,5,美浦,55.2,58.4
アイシングスズカ,牝,5,栗東,66.8,62.0
アイシンドックマン,牡,5,栗東,62.8,60.2
アイシンミサイル,騸,5,栗東,67.0,64.9
アイスバーン,牡,4,栗東,61.0,59.4
アイズオブユー,牝,5,美浦,78.6,65.1
アイディンショット,牡,5,美浦,,68.5
アイドルマキシマム,牝,3,美浦,59.0,

菊花賞1・2・3着
CBC賞1・2着
レイティング順!

本データを
表としてご覧になるためには、
ウィンドウズパソコンか
マッキントッシュパソコンと、
表計算ソフトが必要です。

表計算ソフトを使えば
項目追加・並べ替えで
あなただけの
データベース!

使用例
《CBC賞》

	A	B	C	D	E	F
1	馬名	性	齢	所属	芝レイト	ダートレイト
2	フラワーパーク	牝	5	栗東	88.9	
3	レザームーン	牡	5	栗東	83.3	83.0
4	エイシンワシントン	牡	6	栗東	89.1	
5	ビコーアルファー	牡	7	栗東	84.1	72.0
6	マサラッキ	牡	4	栗東	83.9	72.0
7	エービーゴールド	騸	7	栗東	76.1	
8	ノーブルグラス	牝	6	美浦	85.2	77.9
9	イブキバーシヴ	牝	4	栗東	83.2	
10	キングオブケン	牡	4	栗東	77.2	80.1
11	フジワンマンクロス	牡	7	栗東	77.8	
12	ニホンピロスタディ	牡	5	栗東	84.5	78.0
13	スキーミュージック	牡	4	栗東	76.6	69.0
14	トーワウィナー	牡	7	栗東	81.4	78.0
15	サンエムビーナス	牝	6	栗東	73.6	72.6

●本データはテキストデータ(カンマ区切り)です。約4000頭のデータが、馬名・性・齢・所属・レイティング値(芝・ダート)の順ではいっています。
●カンマ区切りのテキストを表の形で開ける表計算ソフトで、表の形にしてご覧下さい。
マイクロソフトエクセル、ロータス1-2-3であれば簡単にできます。手順については説明書を添付いたします。(それ以外の表計算ソフトでのご使用については、お客様ご自身でそのソフトのマニュアル等でご確認頂くかソフト販売会社までお問い合わせください。)
※記載の会社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。

① 申込書をお送り下さい。

FAX 03-3402-4586 24時間受付
申込書の拡大コピーか、
同内容を大きく書かれた用紙をご送信下さい。

どちらの方法でもOK。

もしくは

郵送 〒150 東京都渋谷区神宮前1-20-2 ホワイトコーポ101
競馬フォーラムFD事務局(ラビットスタジオ)
申込書をハガキに貼るか封筒に入れてご送付下さい。

② そして銀行振込をして下さい。

銀行振込 三和銀行 池袋西口支店
当座29375 株式会社 芸文社

振込手数料はお客様のご負担になります。

①と②を1月10日(金)迄に完了して下さい。
郵送は1月10日消印有効。振込は1月10日振込手続き分有効。

本誌「競馬フォーラム」の発売日(基本的に隔週月曜日発売)に、
最新レイティングデータを納めた1枚のFDをお届けします。
今回お申し込みの方への第1回目のお届けは1月20日です。
お届けの日程、他、詳しいことは、事務局までお問い合わせください。

競馬フォーラムFD事務局(ラビットスタジオ)
TEL.03-3405-8240 月〜金(祝日は除く) 11:00〜12:00 14:00〜18:00

レイティングFD 申込書

どちらかを丸でおかこみ下さい。➡ 《Windows3.1/95版 希望》 《Macintosh版 希望》

お名前	(会社名でなく個人名をご記入ください)	フリガナ		年齢	歳

送付先 御住所・お電話番号
送付ご希望先の御住所とお電話番号をご記入ください。
どちらかを丸でおかこみ下さい。 ご自宅 お勤め先
□□□-□□
(お勤め先に送付ご希望の方は会社名・所属部課名もお書きください。)
TEL.

ネー② ⬅ ワープロ・手書き等で申込書をお作りになる場合、このナンバーも記して下さい。

当たり馬券に直結、驚異のレイティングマガジン

競馬フォーラム

RATING MAGAZINE

定価980円(税込) 隔週月曜日発売

●全国書店、一部駅売店、一部コンビニエンスストアでお求めください。
●一部地域によっては発売が遅れる場合があります。

株式会社 芸文社 〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03(5992)2051【振替 00100-3-9359】



ネオジオ関連メーカー
リレーインタビュー10
データイースト

データイースト株式会社

●1976年4月20日設立。ネオジオでは『マジカルドロップ2』の他『フライングパワーディスク』『ファイターズヒストリーダイナマイト』など、さまざまなジャンルのゲームを開発。近々、『マジカルドロップ3』を発売予定。

どこまで進んでる!?『マジカルドロップ3』

新年第1回目の"ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー"は、データイーストにオジャマした。ウワサの『マジカルドロップ3』の開発状況を聞いていくうちに、なんと新キャラのイラストまで入手! インタビューに答えてくれたのは、宣伝課の海老さんと、開発部の竹内さんのお2人だ!

新モード、新キャラ、新玉すべてがパワーアップ!

──ウワサの『マジカルドロップ3』の開発状況なんですが、現在どの程度まで進んでいるのでしょうか?

海老「今のところ、3月くらいの発売を目標にしています。おそらく2月のAOUショーあたりで、ほぼ完成版をお見せできると思いますよ」

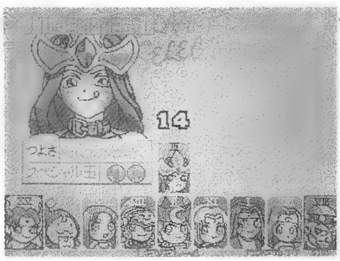
──『2』からの主な変更点を教えていただけますか?

竹内「まずは新しいモードが増えました。こちらは今、まさに開発中の段階なのでまだ詳しいことは…。ただ、けっこう楽しめるかな、と。

基本的なルールはそのままです。あと、新キャラが大勢増えましたね。何人増えたかはまだ教えられませんが、まぁ1人や2人じゃないですよ」

海老「かといって、50人も60人も増えてはいないですけど(笑)。でもキャラ選択画面は、まるでKOF(笑)」

竹内「あと新しい玉(ドロップ)も、何種類か増えました」



選択画面は?(写真は『2』)

フールも勝てる! …かもしれない

──新しい玉はどういったものが増えたのでしょうか?

竹内「新しい玉は全部がプラス要素ではないですね。マイナス要素のものもあります。ウデのある人でなくては勝てないような玉もありますよ」

──追加のシステムなどはありますか?

竹内「まだ本決まりではないのですが、Cボタンで玉のひきだしができるようにしたいですね。上級者はこれでより連鎖をねらえるようになりますし。サターン版『2』で入ってる機能なんですけどね」

──キャラ数が大幅に増えたってことは、性格づけとか大変じゃないですか?

竹内「前回にくらべて攻撃方法に差が出るようになって個性が豊かになりましたね。今回は攻撃の時に真ん中だけとか、はじだけから玉が出てくるキャラもいるんですよ。

あと、キャラどうしに相性が設定されまして、このキャラはあのキャラには強いけど、こっちのキャラには弱い、なんていうのがあります。だからフールでもコイツには勝てる! ようになる…かな?」

海老「でもまぁ、やっぱりフールって、たとえばゲーム大会なんかで両方のプレイヤーがフールを使った時に『ウォーッ』って会場がわくようなキャラじゃないとダメ(笑)だと思うんですよ。だからやっぱり、弱いままかも(笑)」

データイースト株式会社



宣伝課 海老智弘さん

開発部 竹内章二さん

●1994年入社。マジドロ2で初めてイラスト(?)を描く(まだまだビギナーっス)。今1番してみたいことは、24時間ボケ〜ッとすることです P.S.春ごろマジドロ3が出ます(予定)。見かけたら1度プレーしてみて下しゃい!(竹内)

●宣伝を担当しながら、こんど開発も担当することになりました。開発業務は久しぶりなので戸惑いもありますが、結構楽しんでやっています。ただ、さらに睡眠時間が減ってしまったので、マスターアップまで体力が持つか心配です…。(海老)

社内声優は狭き門?

──グラフィックやサウンドはどうでしょうか?

竹内「グラフィックは『2』を継承しています。スタッフも同じですし、ほとんど変わっていません。サウンドは今回多いですよ、何しろキャラクターごとに曲数がありますから。とにかく種類がハンパじゃないですね。サウンドチームには感謝してます」

──今回も、声は社内の方があててらっしゃるんですか?

竹内「割合的には、今回はプロと社内声優の半々くらいですね。前作のキャラで社内で声をあてているキャラについては、同じ者が担当してます」

──他にもやりたがる人って多いんじゃないですか?

海老「多いですねえ。特に1人、どうしてもやりたいと、

熱心にいう者がいまして。
　そんな彼の熱意が通ったのか、なんとテスト録りに参加することになったんです。しかし実際は彼の声は入らず、声優さんの声になっていたという…。今彼は『なんで入ってないんだぁーっ』と猛烈に怒り狂っています（笑）」

タロットカードの猛勉強！

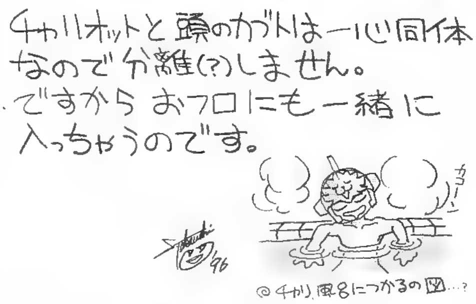
——開発の時に苦労した点などありますか？
竹内「とにかく今回はできることはなるべくやろう、ということで、開発に入る前にまず、タロット関係の本などを買い込んで全員でタロットの勉強をしたりしました」
海老「いや、前回かなり突っ込まれたんですよ、とくにストレングスが男性だったこととか（ストレングスは、基本的にはライオンを押さえつけている女性）、かなり『違う』と手紙がきましたね」
——でも、カードによっては男性（ヘラクレス）が描いてあるやつもありますよね？
竹内「そうなんですよ。たしか、それをもとにして描いた記憶がありますんで。ちなみに今回は、基本的にはライダーズ版というものをモデルにしています」
——読者からの要望で多いのが『タロットカードを作って欲しい』というものなんですが、今回キャラも増えたことだし、作る予定はありますか？
海老「うーん、気持ち的には作りたいんですけどねぇ。実際こちらにも直接、そういった要望は非常にたくさんきてるんですよ。なかには自分で作ったものを送ってくれる方もいて、一緒に『今度はオリジナルが欲しいです』って手紙が入ってたり。このカードがまた、本格的でデキがいいんですよ。ちゃんとラミネート加工してあるし。
　ただいろんな問題があって、今のところ実現は難しいですね。検討はしてるんですが」
——他にグッズなどを作る予定はありますか？
海老「あ、クレーンゲーム用のぬいぐるみは作りますよ。だいたい5月くらいからクレーンゲームの中に入るのかな。本当はゲーム発売と同時期にしたかったんですけど、質を上げたら遅れるそうなので。その代わり、デキはいいですよ。今のところそれを見た人間のうち、だれ一人として文句をいう者がいないというデキです」

AOUショーで遊べるぞー！

——最後に読者の皆さんにひとことお願いします。
竹内「今回の『3』は『2』のスタッフを中心に新メンバーを加え、前作でやり残したことをやろうということもあって、かなり充実した内容になってます。みんな楽しんで作っているので、それを感じてくれればウレシイですね」
海老「ロケテストも近々やりますので、どこかで見かけたら遊んでください。AOUショーではおそらく、皆さんに遊んでいただけると思います。いい意味で期待を裏切ることはあっても、悪い意味で裏切ることは絶対ないので安心してください！」



実は以前、Q&Aの答えとして頂いたイラストなのだ



◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

新キャラのイラストゲット！前作のあのキャラたちは…？

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆



これが「ラバーズ」。鳴き声が…

ストレングスがかわいい女の子!?

——ここではキャラについてのお話をお願いします。
「うーん、まだ絵が本決まりじゃないヤツとかもいるんですが…。基本的に前作に出てたキャラは変わってません。ただストレングスは、前作のキャラの娘が代わりに出ます」
——えっ！　今回は筋肉オヤジじゃないんですか!?
竹内「はい、女の子です。しかもライオンも一緒にいるんですよ。今回はいちおう、この娘が主役級というか、メインになるのかな。とりあえず現在、絵が完成しているのはこのストレングスと、ラバーズ、ジャッジメントの3人です」
——じゃあ今回は、オヤジの方は出ないんですね。
竹内「いや、たぶんデモなかでは出てくると思いますよ」

前作のキャラってどうなってるの？

——フールって、兄と弟、どっちが出るんですか？
竹内「それ、まだどっちにするかは決まってないんです。たぶん弟の方でいくと思うんですが、『兄を出して』という声も多いですしねぇ…」
——いっそのこと両方一緒に出すというのは？
竹内「それいいかもしれませんね（笑）、考えときます」
——さらにフールといえばあのネコですが、こちらは？
竹内「こちらも再登場の要望が非常に多いのでおそらく、出るんじゃないでしょうか」
——エンプレスって前作で改心してませんでした？　また女王サマな格好になっているようですけど？
竹内「あー、そうですね。でも今回は完全な悪役じゃなくて、もう少しまるくなったというか。たとえていえばドロンジョ様のような（笑）感じですね。まあ、あっちの格好でも少しは出てくるかな」
——デビルは最初から使えるんですか？
海老「はい、使えますよ」



「ストレングス」。なんと前回の筋肉オヤジの娘だったりする



ジャッジメント」。そばかすがかわいい、ボーイッシュな天使だ

ラバーズの意外な由来とは？

——このラバーズなんですが、なぜブタなんですか？
竹内「実はですね、このブタ『らぶー』と鳴くんです。だからラバーズ…」
——…そ、そうですか。
竹内「いや、初めはちゃんと男の子と女の子だったんですけど、あまり画面上でイチャイチャしてるのもなあ、ということで、ブタと女の子に変更になったんです」
——他の新キャラについてはどうでしょうか!?
海老「うーん、とりあえず好青年あり、オカマ系あり、子供ありの、すべてをおさえたラインナップ（笑）ってことで、今回はカンベンしてください。来月には、使用キャラをひととおりお見せできると思いますよ」

ネオジオトピックス

舞台

橋本さとし主演!!『D・LIVE』が再演決定!!

テリー・ボガード役としておなじみの有名な橋本さとしが、主演し、従来の演劇の常識を越えた"熱狂できるドラマ・ライブ"として若い世代に圧倒的な支持を得た『D・LIVE ROCK TO THE FUTURE』。

初演時の熱烈な要望に応えてこの度、再演することが決定した。

西暦2069年。"TUNE"と呼ばれるコンピュータ音楽によって人々の感情がコントロールされ、鉄壁の管理社会が築かれた時代。

エリート工作員・キッズは体制への反乱分子を一掃するため、タイムマシンに乗り2016年へと向かった。

しかし、2016年に到着したキッズは事故に遭い、重傷を負ってしまう。キッズを看病したのは20世紀のスーパースター・ヒデキの娘・ローラであった。ヒデキとの出会いがキッズに音楽を教える。そしてローラとの出会いが愛を…。

だが、ローラこそ、やがて"TUNE"の支配に抵抗し、反乱軍を組織する伝説の女性だったのだ。

未来を賭けた闘いが、今、はじまる。

といったストーリー。キッズの音楽の師ヒデキ役の西城秀樹をはじめ、芳本美代子、杏子(ex.BARBEE BOYS)、中山加奈子(ex.PRINCESS PRINCESS)等が出演。

未来世界で繰り広げられるコメディ、ロマンス、サスペンス、感動、そしてビートフルな音楽。あらゆる要素がこのD・LIVEにはつめこまれている。今回は、東京と大阪の2ヵ所での公演ということなので前回場所の都合で見にいけなかった人も是非足を運んでみよう!



今までと、ひと味違う橋本さとしに会えるぞ!

●東京公演
期間:1月23日〜2月9日(計20公演)
会場:原宿HOUSE OF D・LIVE(国立代々木競技場オリンピックプラザ)
料金:SS席 7千5百円
S席 6千5百円
A席 5千円
問い合わせ:03-5485-2247(アミューズ『D・LIVE』事業部)
03-3221-0080(TOKYO FM事務局)

●大阪公演
期間:2月14日〜25日(計15公演)
会場:シアタードラマシティ
料金:全席指定7千円
問い合わせ:06-201-0855(fm-osaka事業部)06-233-8888(キョードー大阪)

ファンクラブ

アーティスト橋本さとしファンクラブ発足!!

最近、さまざまな方面での活躍がめざましい橋本さとしのファンクラブが、ついに発足することとなった。

実は、まだファンクラブの名称も決まっていないというほど、できたてのほやほや。

会員募集と同時にファンクラブ名も募集中とのこと。採用された人には、豪華SATOSHIグッズをプレゼント!

自分が考えた名前がファンクラブの名前になって、豪華賞品までもらえちゃうなんてサイコーかも!?

ファンクラブ入会特典として、オリジナル会員証とポストカードを進呈、定期的に最新情報を満載した会報誌が手元に届く。さらに、コンサート及び出演舞台(劇団☆新感線を含む)のチケットの優先予約、ファンクラブメンバーオンリーのプライベートLIVEへの参加ができるなど、魅力的な特典がいっぱい。

入会金1000円、年会費3000円。会員番号は先着順となっているので、下記の住所まで、今すぐ問い合わせてみよう!

〒534
大阪市都島区友渕2丁目8-7-308号
株式会社リコモーション内
橋本さとしFC係

●橋本さとし情報
デビュー・シングル
『WILD RIDE』
'97・1・22リリース

リリース

生駒ファン待望!? ついにシングルCD発売!!

12月号で紹介した、本誌でコラム連載中の生駒治美が出演しているラジオドラマ『魔法ロイドのぞみちゃん達!』のオープニングテーマ『野望の主題歌』が、1月22日についにシングルCDでリリースされるぞ。

歌っているのはもちろん、"のぞみちゃん達withエン太(上田祐司、西村ちなみ、根谷美智子、こおろぎさとみ、生駒治美)"。これでノリノリの熱唱が、いつでも聴けるようになるゾ。

カップリング曲は、エンディングテーマの「Love Sensation」。こちらはラジオドラマ同様、今井由香が歌っている。

今までネオジオゲームのタイトルで、その歌声を披露してきた生駒治美だけど、ゲーム以外のタイトルでCDをリリースするのは、これが初めてのこと。いつもとは、一味違った声が聴けるかもね。

これからも活躍が楽しみな彼女の参加しているこのCD、みんなで聴こう!



コンテスト

栄光は誰の手に!?「K・O・P(キング・オブ・プレイヤーズ)」結果発表!!

本誌11月、12月号で募集した「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト。多数ご募集ありがとうございました。CD版『K・O・F'96』の発売を記念して、家庭用で追加されたサバイバーモードを使っておこなわれたこのコンテスト。

「タイムアタック部門」「スコアアタック部門」それぞれ頂点に立った54名の強者を発表しよう。

惜しくも及ばなかった人も、このスコアを目標に、来年に向けて腕を磨いてみるのもいいかもしれないぞ!

スコアアタック部門

キャラ名	氏名	スコア
草薙京	笹岡孝亘（高知県）	750,000
二階堂紅丸	森博之（奈良県）	664,800
大門五郎	岡本崇（奈良県）	659,000
八神庵	熊谷圭介（富山県）	811,200
マチュア	伊藤誠（秋田県）	548,700
バイス	福永健一（東京都）	580,600
藤堂香澄	盛田洋介（青森県）	677,400
不知火舞	鹿戸宣可（千葉県）	780,300
キング	高垣和夫（石川県）	467,500
レオナ	清田聡（東京都）	860,000
ラルフ	土門薫（山形県）	606,400
クラーク	島田和浩（埼玉県）	945,300
テリー	佐藤充彦（北海道）	985,000
アンディ	高桑敏裕（愛知県）	725,000
ジョー・ヒガシ	弥永智久（東京都）	667,100
リョウ	辻岡義則（大阪府）	686,300
ロバート	小池理志（埼玉県）	527,300
ユリ	高橋政輝（愛知県）	509,600
麻宮アテナ	秋山芳弘（北海道）	814,500
椎拳崇	高橋ゆき（和歌山県）	515,700
鎮元斎	沢井貴則（石川県）	583,500
キム	田中義輝（愛知県）	623,000
チャン・コーハン	国藤恭平（高知県）	612,800
チョイ・ボンゲ	木原貞一（茨城県）	885,000
ギース	初沢直樹（茨城県）	690,800
クラウザー	本間守（新潟県）	841,800
Mr・ビッグ	川邊啓史（大阪府）	431,700

タイムアタック部門

キャラ名	氏名	タイム
草薙京	山元久和（愛知県）	5′17″78
二階堂紅丸	佐藤靖丈（京都府）	6′53″86
大門五郎	箱雄路（兵庫県）	8′23″66
八神庵	吉田裕史（京都府）	4′58″38
マチュア	伊藤誠（秋田県）	5′51″76
バイス	宇井誠（和歌山県）	7′34″12
藤堂香澄	土屋旬（岐阜県）	6′17″38
不知火舞	鈴木教元（北海道）	4′47″92
キング	柏村聡（広島県）	8′09″48
レオナ	藤原純（香川県）	4′20″24
ラルフ	中野真仁（大阪府）	7′44″86
クラーク	南耕一（大阪府）	5′59″96
テリー	坂橋桂太（石川県）	4′49″26
アンディ	井上勇気（福岡県）	5′19″28
ジョー・ヒガシ	坂本悠（栃木県）	6′14″76
リョウ	永井克幸（群馬県）	4′27″68
ロバート	枡田賢一郎（長崎県）	7′46″84
ユリ	瓦野秀爵（奈良県）	8′57″24
麻宮アテナ	阿部洋一（宮城県）	9′14″58
椎拳崇	高橋ゆき（和歌山県）	8′21″06
鎮元斎	中村将二（山口県）	11′09″08
キム	荒木嗣大（熊本県）	9′36″12
チャン・コーハン	越野義宏（石川県）	4′29″36
チョイ・ボンゲ	高橋裕哉（北海道）	9′54″12
ギース	村上誠（静岡県）	6′46″82
クラウザー	沖良寛（高知県）	5′47″46
Mr・ビッグ	川邊啓史（大阪府）	10′28″86

※以上敬称略

アトラクション

金田一少年の事件簿!!
探偵認定書を手に入れろ!!

先月号でも紹介した、11月からネオジオワールドで開催されて大好評を得ている『「金田一少年の事件簿」～首切り館殺人事件』。この画期的推理アトラクションを、すでに体験した人も多いかと思うけど残念なことに1月15日をもって終了してしまう。

館に招待された10人の客のうち、3人が何者かに惨殺されてしまった。

残った者の中に、殺人犯がいるのか⁉ 一体、誰が彼らを殺したのか。その動機は何だ？ そして、この殺人劇はまだ続いてしまうのか…。

4つの殺人現場を検証し、7つのヒントを集めて、真相を究明するのだ！ 悲劇の幕を下ろすために…。すべての真実は、君の頭脳にかかっているぞ!!

さらに、このアトラクションの最後にある解答コーナーでは、全問正解者に金田一探偵事務所から「探偵認定書カード」が発行されるのだ。期間中のここでしか手に入らないこのカード、金田一少年のファンなら、何が何でも手に入れたいところだね。

これは、ネオジオワールドでしか体験できない、完全オリジナルストーリーになっているので、この機会を逃したら、もう二度と体験できないのだ。この最後のチャンスを逃さないように、みんなでネオジオワールドにいこう！

最高の謎が、君に解き明かされるのを待っている…!!

●開催場所
ネオジオワールド内 テーマパーク
●営業時間
平日／12：00～25：00
土日祝／10：00～25：00
●アトラクション料金
大人／600円 小人／500円


これがラストチャンスだ!!

募集

SNKサポーターズクラブ
第1回締切り迫る!!

先月号でもお知らせした、SNKのファンクラブ『SNKサポーターズクラブ』。もう申し込んだかな？

入会すると、色々な特典があるサポーターズクラブ。この第1回目の申込締切りが1月20日に迫っている。

会員特典の1つ、スペシャルな企画満載の会報誌では、最新の情報はもちろん、他では絶対に聞けないお得情報まで色々聞けちゃうゾ。もちろんファン参加のコーナーもあるし、さらに抽選でプレゼントまで当たっちゃうかも！

気になる入会方法は、郵便局にある払込取扱票に必要事項を記入して、年会費の3000円を振り込むだけ（振込手数料は自己負担）。

申し込んでから、約1ヵ月でメンバーズカードを、そしてさらに約1ヵ月後に入会記念グッズ（特大ウエストポーチ＆パスケース）が手元に届くのだ。

入会はいつでもできるからと思ってまだ入会してないって人がいるかもしれないけど、この機会を逃すと、会報誌の第1号が手に入らないことになってしまうのだ。

記念すべき第1号。絶対に手にいれたいよね！ 友達も誘って、急いで申し込もう！

●振り込み先
口座番号：00970－6－309539
加入者名：SNKサポーターズクラブ事務局
振込人住所氏名：自分の郵便番号、住所、氏名、電話番号
通信欄：郵便番号、住所、電話番号、氏名、生年月日、年齢、職業（学年）、所有ハード（NG、NGCD、SS、PSなど複数回答可）、「新規入会希望」と記入する。

問い合わせ先：〒564 大阪府吹田市豊津町18－12
㈱エス・エヌ・ケイ SNKサポーターズクラブ事務局
TEL：06－339－3610（10時～17時／土・日・祝は休業）



［テレフォンサービス］<SNK>東京03-5275-6200／大阪06-339-0110（9：00～17：00）<ADK>048-775-2347＜ザウルス＞03-3222-1734＜ビデオシステム＞075-323-0008＜データイースト＞03-3398-5317＜ビスコ＞03-3554-0124
［ホームページのアクセス先］<SNK>http：／／www. neogeo. co. jp<ADK>http：／／www. bekkoame. or. jp／adk＜ザウルス＞http：／／www. saurus. co. jp／＜ハドソン＞http：／／www. hudson. co. jp
＜サン電子＞http：／／www. sun-denshi. co. jp／map／sunmap. htm＜アイマックス＞http：／／www2. gol. com／users／imax／imax0000. htm＜サイトロン＆アート＞http：／／www. scitron. co. jp

ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1997年1月9日版

技＝技術重視型　頭＝知能重視型　体＝体力重視型　緊＝スリリング　幻＝ファンタジック　感＝ドラマチック　易＝簡単お手軽　難＝高難易度　真＝シリアスタッチ　愉＝ユーモラスなタッチ　G＝グラフィックに注目　S＝システムに注目　C＝キャラに注目　爽＝スカッと爽快　忍＝要忍耐　長＝末長く楽しめる　短＝短時間プレイも　音＝音楽も最高　彩＝多彩なモード　H＝ちょっとH

NEO·GEO CDZ

タイトル
メーカー名／ジャンル／容量
カセット価格/CD価格/MVS発売日(CD版のみの場合はCD発売日)
内容

NAM-1975
SNK/シューティング/46M
¥13,800/¥4,800/'90.4.26

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の２種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全６ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。　技難真忍

トッププレイヤーズゴルフ
SNK/スポーツ/62M
¥21,000/¥4,800/'90.5.23

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる４人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で３つ。　技頭難長

マジシャンロード
ADK/アクション/46M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

呪われた８冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。３種のエレメンタルの組み合わせにより６通りの変身が可能。難易度は高い。　技幻難忍

麻雀狂列伝 -西日本編-
SNK/麻雀/42M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。　真頭H

ベースボールスターズプロフェッショナル
SNK/スポーツ/50M
¥18,000/¥4,800/'90.4.26

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの２つのモードから選択可能。　技易長短

サイバーリップ
SNK/アクション/50M
¥18,000/¥5,800/'90.11.7

突然、暴走しはじめた軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO５に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！　技緊G

ザ・スーパースパイ
SNK/アクション/55M
¥19,000/¥4,800/'90.10.8

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。　頭緊真忍

ニンジャコンバット
ADK/アクション/46M
¥18,000/¥4,800/'90.7.24

悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの３人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。　体難C短

ライディングヒーロー
SNK/スポーツ/46M
¥21,000/¥4,800/'90.7.24

若き街道レーサーが鈴鹿８耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。　技感難忍

戦国伝承
SNK/アクション/55M
¥19,800/¥5,800/'91.2.12

戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！　特殊能力を持った超戦士２人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。　体幻感C

ゴーストパイロット
SNK/シューティング/55M
¥19,800/¥5,800/'91.1.25

第２次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、２大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（４つの中から１つを選択）を駆使して自国を守れ！　体難忍

リーグボウリング
SNK/スポーツ/26M
¥16,800/¥4,800/'90.12.10

３Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの３つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、４人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。　技易愉短彩

JOY JOY KID
SNK/パズル/22M
¥13,800/¥4,800/'90.11.20

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを１列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると１フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。　頭緊幻忍

バーニングファイト
SNK/アクション/54M
¥19,800/¥4,800/'91.5.20

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！　リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた３人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。　体感愉C爽

ASOII～ラストガーディアン～
SNK/シューティング/47M
¥18,800/¥4,800/'91.3.25

SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！　いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。２人同時プレイ可能。　真頭難S

ラギ
ADK/アクション/50M
¥19,800/¥4,800/'91.3.14

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー一族によって破壊されつつあった。そんな中１人の少年が立ち上がる。格闘技〝薬術〟を使って、故郷の自然を守れ！　奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。　技幻易愉長短

キング・オブ・ザ・モンスターズ
SNK/アクション/55M
¥19,800/-/'91.2.25

ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。　体幻愉

ラリーチェイス
ADK/レース/46M
¥23,800/¥4,800/'91.11.8

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も６台（パリダカモードは９台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。　技難忍短

ロボアーミー
SNK/アクション/46M
¥21,800/¥5,800/'91.10.30

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘル・ジード〟にマキシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。　体感真C爽

2020年スーパーベースボール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'91.9.20

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。　易爽長短

クロススウォード
ADK/アクション/50M
¥21,800/¥4,800/'91.7.25

３Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。　技幻感難真G忍

ミューテイション・ネイション
SNK/アクション/45M
¥21,800/¥5,800/'92.3.16

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 体感C

サッカーブロール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'92.2.14

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ 技易爽

フットボール・フレンジー
SNK/スポーツ/48M
¥23,800/¥5,800/'92.1.31

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 体易真長短

餓狼伝説〜宿命の闘い〜
SNK/格闘アクション/55M
¥23,800/¥5,800/'91.11.25

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。2人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 易S爽短

キング・オブ・ザ・モンスターズ2〜ザ・ネクスト・シング〜
SNK/アクション/74M
¥25,800/¥5,800/'92.5.25

巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 体感

ニンジャコマンドー
ADK/シューティング/54M
¥23,800/¥4,800/'92.4.30

時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ 頭感易C爽

ベースボールスターズ2
SNK/スポーツ/68M
¥23,800/¥5,800/'92.4.15

シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、1打逆転のチャンスあり！　デッドボールを受けると乱闘になることも。 易爽長短

ラストリゾート
SNK/シューティング/45M
¥22,800/¥5,800/'92.3.23

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する2種類の〝ユニットシュート〟が強力。 技感真音

ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
¥25,000/¥5,800/'92.11.20

斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ 技緊難G長音

龍虎の拳
SNK/格闘アクション/102M
¥28,000/¥6,800/'92.9.24

拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 感真S爽短

ワールドヒーローズ
ADK/格闘アクション/82M
¥25,800/¥4,800/'92.7.28

史上最強の英雄は誰だ？　この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 愉SC短彩

アンドロデュノス
ビスコ/シューティング/34M
¥23,800/-/'92.6.15

戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 技緊GS

ファイヤースープレックス
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥5,800/'93.3.25

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 体易C短

戦国伝承2
SNK/アクション/74M
¥25,000/¥5,800/'93.2.18

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 技感難忍

得点王
SNK/スポーツ/54M
¥23,000/¥5,800/'92.12.14

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！　華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 易爽長短

餓狼伝説2〜新たなる闘い〜
SNK/格闘アクション/106M
¥28,000/¥6,800/'92.12.10

シリーズ第2弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 技感S爽音

ミラクルアドベンチャー
データイースト/アクション/90M
¥25,000/-/'93.12.16

データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 体幻感愉

餓狼伝説スペシャル
SNK/格闘アクション/150M
¥28,000/¥7,800/'93.9.16

『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 技C爽短音

サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/118M
¥28,000/¥7,800/'93.7.7

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 緊真C爽音

ワールドヒーローズ2
ADK/格闘アクション/146M
¥28,000/¥5,800/'93.4.26

新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる「投げ返し」が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 愉SC短彩

得点王2
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥7,800/'94.4.19

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 易G爽長短

ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト/格闘アクション/122M
¥28,000/¥7,800/'94.3.17

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 技感C

フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M
¥25,000/¥5,800/'94.2.17

選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ 技易爽短

龍虎の拳2
SNK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.2.3

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 技感SC忍

ソニックウイングス2
ビデオシステム/シューティング/102M
¥28,000/¥6,800/'94.7.18

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 技感難C

雀神伝説
エイコム/麻雀/82M
-/¥5,800/'94.6.29

エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！　もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 頭幻感愉長H

トップハンター
SNK/アクション/110M
¥28,000/¥6,800/'94.5.18

2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラブトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 技幻感難愉S

ワールドヒーローズ2JET
ADK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.4.26

リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 技感愉GC

真サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/202M
¥29,800/¥8,800/'94.10.28
前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感難真SC音

パワースパイクスII
ビデオシステム/スポーツ/82M
-/¥5,800/'94.10.19
近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
SNK/格闘アクション/196M
¥29,800/¥7,800/'94.8.25
「餓狼伝説」、「龍虎の拳」などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

痛快GANGAN行進曲
ADK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.7.26
不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！ 蹴れ！ ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

クイズ キング・オブ・ファイターズ
ザウルス/クイズ/122M
¥29,800/¥5,800/'95.2.1
SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

ギャラクシーファイト
サンソフト/格闘アクション/169M
¥29,800/¥7,800/'95.1.24
滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感難C

パズルボブル
タイトー/パズル/32M
-/¥6,800/'94.12.21
人気ゲーム「バブルボブル」が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

ダンクドリーム
データイースト/スポーツ/94M
¥28,000/¥5,800/'94.12.8
3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

風雲黙示録
SNK/格闘アクション/190M
¥29,800/¥8,800/'95.4.25
舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！ 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 技感難真SC

餓狼伝説3 〜遙かなる闘い〜
SNK/格闘アクション/266M
¥32,000/¥8,800/'95.3.27
シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

得点王3
SNK/スポーツ/158M
¥29,800/¥7,800/'95.3.7
シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！ 技易S長短

ダブルドラゴン
テクノスジャパン/格闘アクション/178M
¥29,800/¥7,800/'95.3.3
アクションゲーム「ダブルドラゴン」が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK/格闘アクション/250M
¥29,800/¥8,800/'95.7.25
新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 技感C爽彩

天外魔境真伝
ハドソン/格闘アクション/202M
¥29,800/¥7,800/'95.6.20
RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！ 各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 愉C爽彩

ワールドヒーローズパーフェクト
ADK/格闘アクション/226M
¥29,800/¥8,800/'95.5.25
時空をまたにかけた16人＋αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ 技感愉C爽

クロススウォードII
ADK/アクション/70M
-/¥5,800/'95.5.2
シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

ステークスウィナー
ザウルス/競馬アクション/80M
¥29,800/¥7,800/'95.9.27
特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 体易S

超人学園ゴウカイザー
テクノスジャパン/格闘アクション/186M
¥29,800/¥7,800/'95.9.18
人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！ CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 感難C

パルスター
エイコム/シューティング/305M
¥32,000/¥8,800/'95.8.28
CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 技緊幻難G忍長音

アイドル麻雀ファイナルロマンス2
ビデオシステム/麻雀/不明
-/¥7,800/'95.8.25
6人の女の子＋謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 頭CH

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK/格闘アクション/282M
¥32,000/¥8,800/'95.11.15
シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 技体真GS

ADKワールド
ADK/バラエティ/不明
-/¥6,800/'95.11.10
ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。「ワーヒー」のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 幻易愉短彩

ソニックウィングス3
ビデオシステム/シューティング/154M
¥29,800/¥7,800/'95.10.12
シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 技易短

将棋の達人
ADK/将棋/58M
¥29,800/¥7,800/'95.9.28
ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 頭忍長彩

ビッグトーナメントゴルフ
ナスカ/スポーツ/133M
¥29,800/¥7,800/'96.1.29
さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。 易爽

NEO・GEO CD SPECIAL
SNK/バラエティ/不明
-/¥3,800/'95.12.22
このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 技易S彩

リアルバウト餓狼伝説
SNK/格闘アクション/346M
¥34,000/¥8,800/'95.12.21
シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。 技緊感難C

まる子デラックスクイズ
タカラ/クイズ/118M
¥29,800/-/'95.11.27
おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!! 〜でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。 知愉C短彩

NEOドリフトアウト

ビスコ/レース/114M

-/¥6,800/'96.3.28

「ドリフトアウト'94」の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 技緊短

押し出しジントリック

ADK/パズル/74M

-/¥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。 易愉S

マジカルドロップ2

データイースト/パズル/86M

¥29,800/¥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。 頭愉C短

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK/格闘アクション/298M

¥32,000/¥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 技感SC

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK/格闘アクション/362M

¥32,000/¥8,800/'96.7.30

SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用はサバイバーモードなど、5つのモードが楽しめる。 技感C爽彩

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ADK/格闘アクション/330M

¥32,000/¥7,800/'96.5.27

ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。 技感難SC

オーバートップ

ADK/レース/210M

¥29,800/¥4,800/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！ 各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 緊易短

メタルスラッグ

ナスカ/シューティング/193M

¥29,800/¥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車「メタルスラッグ」を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！ 正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。 緊G易愉

ステークスウィナー2

ザウルス/リアルジョッキーアクション/178M

¥29,800/-/'96.9.24

今回は牡馬・牝馬の別、また短中距離・中長距離といった距離適性の違いによってルートが全部で4つのパターンに分かれるようになった。他にもライバルが登場したり、海外を転戦できるようになったのも魅力。 体緊易愉短

風雲スーパータッグバトル

SNK/格闘アクション/242M

¥32,000/発売日未定/'96.9.20

近未来格闘アクション第2弾で、今回は2対2のタッグバトル形式。キャラ数は前回と同じく10人だが、ニコラとキャロルに代わりロサとキム・スイルが登場。隠しコマンドによりボスキャラの真獅子王とジャズウが使用可能。 技感難S

超鉄ブリキンガー

ザウルス/シューティング/178M

-/¥6,800/'96.9.20

ロボットが自機のオプションとして活躍する、横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある架空の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 技難G

神凰拳

ザウルス/格闘アクション/338M

¥32,000/¥6,800/'96.8.13

3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。 技GSC

わくわく7

サンソフト/格闘アクション/259M

¥29,800/-/'96.11.21

7つ集めると何でも願いがかなうという伝説の"わくわくボール"をめぐって闘いがはじまった！ 登場するキャラクターは森の妖精や機動歩行戦車など、どれも超個性的な7人がそろう。ボーナス君も再び登場！ 技幻愉SC短音

サムライスピリッツ 天草降臨

SNK/格闘アクション/378M

¥32,000/¥6,800/'96.10.25

人気シリーズ第4弾。「斬紅郎無双剣」をベースに、「怒り爆発」や「14連斬」などの新システムを追加。キャラは前作の12人に新キャラ2人＋復活キャラ3人を加えた総勢17人×2（修羅・羅刹）で、実質34人分選択可。 技感難SC

得点王 炎のリベロ

SNK/スポーツ/226M

¥29,800/-/'96.10.16

シリーズ第4弾の今回は、シリーズ最多の80ヵ国から選択可能。また、特殊イベントとしてテリー・ボガード、リョウ・サカザキといった歴代人気キャラで構成される"SNKスーパースターズ"が乱入してくるぞ。 技緊S短

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	'90.11.21	CD：PCCB－00046	¥1,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線	'91.9.21	CD：PCCB－00072	¥1,500
クロススウォード／戦国伝承	'91.11.21	CD：PCCB－00076	¥1,500
餓狼伝説／ラストリゾート	'92.5.21	CD：PCCB－00087	¥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD：PCCB－00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD：PCCB－00106	¥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD：PCCB－00111	¥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD：PCCB－00112	¥1,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD：PCCB－00118	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD：PCCB－00122	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD：PCCB－00123	¥1,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD：PCCB－00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD：PCCB－00135	¥1,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD：PCCB－00138	¥1,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD：PCCB－00144	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD：PCCB－00149	¥1,500
ワールドヒーローズ2 JET	'94.5.20	CD：PCCB－00148	¥1,500
トップハンター	'94.7.21	CD：PCCB－00157	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	'94.10.21	CD：PCCB－00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD：PCCB－00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.2	CD：PCCB－00164	¥1,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD：PCCB－00158	¥1,500
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD：PCCB－00173	¥1,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD：PCCB－00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD：PCCB－00177	¥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD：PCCB－00179	¥1,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD：PCCB－00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD：PCCB－00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD：PCCB－00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD：PCCB－00187	¥1,500
パルスター	'95.10.21	CD：PCCB－00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD：PCCB－00193	¥1,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD：PCCB－00191	¥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD：PCCB－00200	¥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD：PCCB－00204	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD：PCCB－00203	¥1,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD：PCCB－00206	¥1,500
リアルバウト餓狼伝説　アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD：PCCB－00207	¥2,500
神凰拳	'96.3.21	CD：PCCB－00208	¥1,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	'96.4.3	CD：PCCB－00212	¥1,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝　アレンジサウンドトラックス	'96.5.2	CD：PCCB－00213	¥2,500
超鉄ブリキンガー	'96.5.17	CD：PCCB－00211	¥1,500
NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～	'96.6.21	CD：PCCB－00209	¥1,500
マジカルドロップ2	'96.6.21	CD：PCCB－00217	¥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6.21	CD：PCCB－00219	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　シンフォニックサウンドトラックス	'96.7.19	CD：PCCB－00220	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8.21	CD：PCCB－00223	¥1,500
わくわく7	'96.8.21	CD：PCCB－00215	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　アレンジサウンドトラックス	'96.9.20	CD：PCCB－00225	¥2,500
K・O・F DANCE TRAX	'96.11.21	CD：PCCB－00233	¥2,500
サムライスピリッツ天草降臨	'96.12.4	CD：PCCB－00231	¥1,500
サムライスピリッツ天草降臨　アレンジサウンドトラックス	'96.12.16	CD：PCCB－00237	¥2,500
風雲 SUPER TAG BATTLE	'96.12.16	CD：PCCB－00236	¥1,500

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

～妖花慟哭之章・邪天降臨之章

敵キャラ設定原画集パート2



妖艶なるお姿…

●髪型や服から見るといにしえの中国の怪しき美女、といった風情。でも攻撃の時は、かなりえげつないことをしてくるっぽい。



〝ホコじいさん〟？

●ケッコウ真面目な武道家風。敵キャラにも闘うわけがあるはずだから、このじいさんの場合は、かなり真面目なわけがありそう。



ちょはっかい系？

●出た！　まさにブタの魔人。おちゃめな感じもあるけど、バトルではかなり馬力（豚力）を出してきそう。火なんかも吹くかも。



このカマ、凶暴につき…

●ひときわ巨大なカマ、かなりキテる。格ゲーに登場すると面白そうな奴。自分の首を斬ったりしないでね。



神話に登場する魔物…

●オリエンタルな趣を漂わせるこのキャラも、最終的にはかな～り変更。その変化も、バトルスピードが並のRPGとは違うせいか。



おやじさん、意識はまだある？

●前回登場の二人羽織に共通する化け物。憑いているのは巨大なクモのようだ。このおやじ、大丈夫だろうか？　だめだろうなぁ…。



首なしのヨロイの化け物…

●西洋風のヨロイのかたまり。でも首がない。なくなった首のあたりを見ると、中は空っぽらしい。



南米のやっかいな悪魔？

●どこかタムタムに共通する〝南米〟のにおい。でも宙に浮いているのが怪しい。

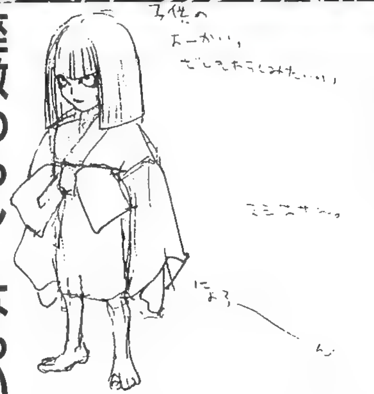
※しろー大野先生の〝しろー大ののキャラクター烈伝〟は、１月号と２月号の２回お休みさせていただきました。

ムカデ×尼…？

●上半身は尼、下半身はムカデ。この魔物も、実に活き活きとバトルしてくるんだから、気持ちワル。きっとピクピクしてるんだろうな。



座敷わらし…ならいいけど…



●この子、実は驚く（というより気持ち悪い）技で攻撃をしてくるらしい。そういえば目がやばいよね。

服の中に魔物を飼ってる？

●この虚無僧は服の下から魔物を出して攻撃してくるらしい。で、独り言などつぶやきながら、夜中にひとりでバトルするのかも。



魔の力は植物にも及ぶ…・

●植物もけっこう襲ってくるらしい。これは冬虫夏草が化け物になった感じ。フィールドには樹海があちこちに存在するから、気をつけよう。



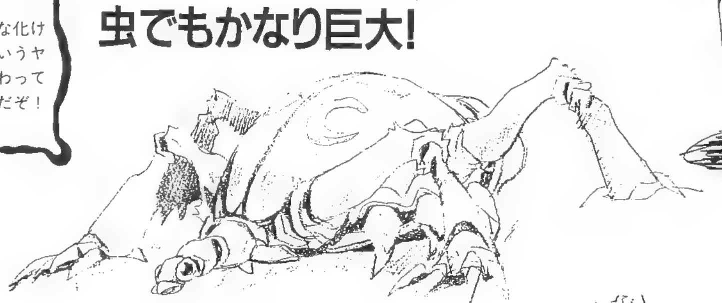
ザ・生首かぁ？

●ちょんまげの男の首。しかも目ん玉、飛び出てる。ぴょんぴょん跳ねながらかみつきにくるんだろうな。

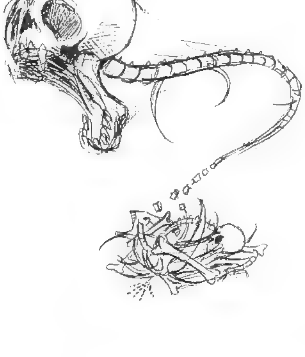


虫でもかなり巨大!

●どうせカラが鉄みたいな化け物虫なんだろうな、こういうヤツは。やられると毒がまわってきたりするかも。要注意だぞ！



屍が魔の力で復活？



●屍が闇の力で復活してきたって感じ。もしかすると、ゾンビらしく、斬っても斬ってもまたつながって…というやっかいな奴かも。

注連縄（しめなわ）してるのに…敵？



●これも植物系、ご神木っぽいのに襲ってくるややこしいヤツ。どうやら根の部分で歩き、それから飛びかかってくるようだ。

首位連続３ヵ月目!!
どこまでいくのかKOF'96！
追うは新作の天草降臨！
ピン差で２位とは残念無念…

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

11月１日～11月30日

順位	タイトル	ポイント
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 CD	2,569P
2	サムライスピリッツ　天草降臨　ROM	2,423P
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　ROM	672P
4	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　ROM	134P
5	NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～　CD	103P
6	リアルバウト餓狼伝説　CD	87P
7	風雲スーパータッグバトル　ROM	78P
8	ギャラクシーファイト　CD	52P
9	メタルスラッグ　CD	45P
10	ダブルドラゴン　CD	39P

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田３－14－10
ソフマップビル
☎03－3253－3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
３号店☎06－643－0070
４号店☎06－634－5820
７号店☎06－634－2076

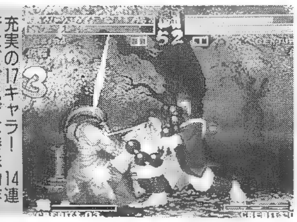
〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士３丁目１－５
☎0586－24－7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町１－１－19
（東レ建設　森島ビル１F）
☎0559－88－1708
他、加盟店75店舗

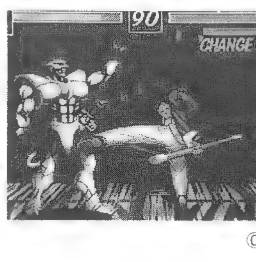
ランキング総評

ROM、CD版ともに絶好調の『KOF'96』！　今月も飛ばしまくって首位を独走!!　このまま誰にも止められないのか!?
…と思いきや、11月29日発売のサムスピ第４弾『天草降臨』がとてつもない勢いでKOFを追い上げ、ピン差の２位につけているではないか!!　発売からたった２日でこれほどとは…。次回のTOP10には斬紅郎の使えるCD版も入ってくるだろうし、KOF伝説にも終止符が打たれるか!?

しかしKOFを追い上げるのは、当然『天草降臨』だけではないだろう。愛くるしいキャラクターたちの熱いバトルゲーム『わくわく7』や、前作同様、大人気の競馬ゲーム『ステークスウィナー2』など、12月発売のソフトはスゴイわよ～♡　うかうかしてると、『KOF'96』も『天草降臨』も抜かれてしまうかも？
『斬紅郎無双剣』は変わらずの４位。ただし今月はROM版での登場だ。新作が発売されたせいで、前作を知らなかった人がプレイしはじめたのか、それともお値段が少々お求めやすくなったのか…。
５位の『ニンジャマスターズ』はちょっとダウンしてしまい残念。編集部女性陣の中ではかなり大ブレイクしてるんですけどねぇ。来月に期待！
そして、今月は『リアルバウト』が再び顔をのぞかせたぞ。浮き沈みは激しいものの、発売から１年近く経っても６位に食い込むなんて、やっぱり人気ソフトだってことだよね。『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』も出ることだし、今後餓狼シリーズにも注目だ。
ちょっと遅れをとっているのが７位の『風雲スーパータッグバトル』。あのキム・カッファンの子孫、キム・スイルが出てるということで、注目度はスゴイんだけどね。CD版出して欲しいなぁ。
以下、８位に『ギャラクシーファイト』。９位に、久々の『メタルスラッグ』。10位に『ダブルドラゴン』がランクイン！　ちょっと前のゲームでも名作である限り朽ちることはないのだ！
次回もお楽しみに!!



充実の17キャラ！14連斬など、ハデな特殊動作が快感だ！



キムの子孫も出演！　真獅子王も元気です

MONTHLY BEST 10!

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト10!

早くも独走体勢か!! 首位はもちろん天草降臨

圧倒的なポイントでトップの座を奪ったのは、「サムライスピリッツ 天草降臨」。累計ベスト50の方にも、この勢いは反映されているようだ。前回は18位だが、今回は13位。早くも累計でのベスト10にも近づきつつある。

相乗効果で上位に昇ってきた前作の「斬紅郎無双剣」だが、さすがに「KOF」シリーズの壁は厚かったようだ。この2つの人気シリーズに、根強い人気の「リアルバウト餓狼伝説」が続いて、ベスト10上位を占めた。

さて今月、人気作品の牙城ともいうべきこの上位5作に迫る勢いだったのが、サンソフトの期待の新作「わくわく7」。初登場でいきなり6位という瞬発力は凄い。今後、上位を独占する人気シリーズ相手に、どこまで迫れるのか注目すべきだろう。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK！

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●天草降臨は真サムと斬紅郎からいい部分を取り出したような感じで、とても遊びやすいです。

花田泰さん（福岡県）

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「ソフト人気ベスト10」係

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘アクション	263P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	186P
3位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	132P
4位(3)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	82P
5位(5)	リアルバウト 餓狼伝説	SNK	格闘アクション	70P
6位(–)	わくわく7	サンソフト	格闘アクション	65P
7位(6)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	58P
8位(10)	ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	49P
9位(7)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	41P
10位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	38P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4,130P
2位(2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	2,840P
3位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	2,545P
4位(3)	リアルバウト餓狼伝説	2,451P
5位(5)	真サムライスピリッツ	2,015P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,490P
7位(7)	餓狼伝説スペシャル	1,153P
8位(8)	餓狼伝説3	1,103P
9位(9)	天外魔境真伝	795P
10位(10)	サムライスピリッツ	776P
11位(11)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	732P
12位(12)	パルスター	597P
13位(18)	サムライスピリッツ 天草降臨	588P
14位(13)	龍虎の拳2	476P
15位(14)	ワールドヒーローズ パーフェクト	416P
16位(15)	パズルボブル	352P
17位(16)	NINJA MASTER'S	341P
18位(19)	メタルスラッグ	340P
19位(16)	ソニックウィングス3	327P
20位(20)	ビューポイント	282P
20位(21)	マジカルドロップ2	282P
22位(22)	ステークスウィナー	248P
23位(23)	餓狼伝説2	240P
24位(24)	ギャラクシーファイト	204P
25位(26)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	174P
26位(25)	ソニックウィングス2	168P
27位(28)	風雲スーパータッグバトル	140P
28位(27)	超人学園ゴウカイザー	139P
29位(28)	神凰拳	101P
30位(47)	ステークスウィナー2	76P
31位(30)	トップハンター	72P
32位(31)	クロススウォードII	71P
33位(32)	ワールドヒーローズ2	69P
34位(-)	わくわく7	65P
35位(35)	ビッグトーナメントゴルフ	63P
36位(33)	ファイターズヒストリーダイナマイト	61P
37位(34)	風雲黙示録	57P
37位(36)	龍虎の拳	57P
39位(38)	餓狼伝説	56P
40位(37)	ADKワールド	51P
41位(39)	ASO II	39P
42位(40)	ラストリゾート	38P
43位(41)	ラギ	36P
44位(42)	ニンジャコマンドー	35P
45位(43)	ワールドヒーローズ2 JET	34P
46位(43)	ダブルドラゴン	33P
47位(45)	NEO・GEOCD SPECIAL	29P
48位(45)	フライングパワーディスク	28P
49位(49)	押し出しジントリック	27P
50位(48)	得点王3	26P

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

『K・O・F'96』登場 4つのモードを極めろ!!

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今月はなんといっても『KOF'96』…といいたいところですが、今のところ、申請数でいえば「まずまず」といった様子。どうも「キング・オブ・プレイヤーズ」のキャンペーンの方が熱いようです。ま、当たり前ですが。

で、今回の申請で目立ったのは、前評判通り多段ヒットする対空技を持つキャラ。具体的にはテリー、アンディ、神楽ちづるあたり。エディットの時は、この辺の稼ぎ要員＋パーフェクト取り要員を組ませるのが効率のいいエディットらしい。

それ以外で動きのあったタイトルでは『龍虎の拳 外伝』が目立つトコロ。

とにかくラッシュ攻撃や打ち上げ技からの連続攻撃で押し切る派と、メインはラッシュ攻撃で、ヤバくなったらアルティメットK.O派に分かれているようです。どちらにせよ、後半に登場した場合の刃、レニィあたりを、どうやって早く倒すかがカギになっている模様。

そうそう、パルスターのスコアも大幅に更新されました。

このグレイトなスコアのポイントは…高得点への道を参照。

今月のスコア達成者は以下の方です。

■弟子騎士 鷲（埼玉県）

※集計期間や発送のタイミングにより、粗品の到着が遅れてしまう場合があります。あらかじめご了承下さい。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

KOF'96・チームプレイ
（餓狼伝説チーム）

順番はアンディ、テリー、ジョー。おそらくパーフェクトを狙いにいくより、多少のダメージは覚悟で、点の高い技を当てにいく方がいい（と、僕は思う）。得点の高い技というのは、昇龍弾。ダッシュして相手の近くまでいき、昇龍弾！　これが、なぜだかよく当たってくれる。ちなみに、昇龍弾は弱がいい。スキも少ないし、強より総合的に得点がたまる。そして、最後のとどめには強超裂破弾。直接ヒットするにこしたことはないが、けずり殺せばそのあとに当たる分は得点が加算されるので使った方がいい。このパターンを使えば、1人あたり2万5千〜3万稼げる。

アンディでストレートボーナスを取るのがいちばん望ましいが、もし負けてしまった場合は、次の2人でパーフェクトを取りにいく。

●SAS・愛知県

KOF'96・エディット
（テリー、アンディ、大門）

テリーの強ライジングタックルが、根元から決まれば7ヒット×700点で、これだけでも4千900点入ることになる。アンディの昇龍弾も、なかなか点が高い。

これらの技は、普通に対空などとして使ったりする。もちろん、CPUの大技を誘い、そのスキに入れるのもいい。連続技にする時は、弱キックなどをキャンセルで出した方が、相手の体力が減らない分、最終的には点が高いと思う。

大門が混じっているのは、ジョーを使うのが苦手だから。要するに用心棒です（笑）。

●USP・東京都

ニンジャマスターズ
（カムイ）

跳び込みからの連続技（NINJAコンボ）を2回ぐらい当てて気絶させて、また連続技を当てていくようにする。

ゲージがたまっていたら、相手が気絶している間に真息吹を使い、闇コンボなどのダメージの大きい技を決めてタイムを短縮する。

後半にサスケなどが出てきた時は、跳び込みを返される場合もあるので、そういう時は欲張らずに、時間をかけても確実にパーフェクト勝ちを狙うようにしたい。

●YAZ・東京都

龍虎の拳　外伝
（ワイラー）

基本は➡A、➡Aで浮かせて、素早くブラックアウト。転ばせたら、起き上がりに2発目がかさなるように➡A、➡A…をもう1回。これでほとんどOK。

レニィなど、素早い立ちパンチで割り込んでくる相手には、➡A、➡A連発ではダメ。お互いカウンターで転んで、大幅なタイムロスだからです。そういう相手には➡A、➡Aをガードさせ、反撃をガードした後に➡A、➡Aにするといい。

●MaK・千葉県

パルスター

ラスボス第3形態で、弾を撃たなくなった時、相討ちにすれば15万点稼げる（ちなみに今回の点数は、相討ち12回成功。13機目で相討ち失敗クリアとなっています。残機4もったいねェー）。

●上田里志さん・大阪府

ハウスコア担当者から一言

明けましておめでとうございます。2月号なのに新年のごあいさつというのも変かもしれませんが、これを書いているのは12月だったりします。なんか複雑な心境ですな。

今月から登場した『KOF'96』ですが、冒頭で紹介した通り、ライジングタックルに代表される「多段・高得点のキャラ」が猛威を振るっています。強力連続技で一気に倒したくなるところを、いかにガマンして得点効率を上げるか…。シビアなゲームです。

この号が出る頃には、『サムライスピリッツ天草降臨』の家庭用も出そろうことだし、そろそろ集計を開始しようかと思っています。タイムアタック制なので、ラウンド開始直後の自決がタイム短縮に一役買うのでは？

また、ここしばらく減ってきていた申請時の記入漏れが、最近になって目立つようになりました。必要事項を記入したメモは、同封時にもう一度チェックをよろしくお願いします。では、また来月。

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	475Pts.
2位	KM☆GM・宮崎県	400Pts.
3位	M,Y－剣魂・千葉県	285Pts.
4位	TOMOYA・神奈川県	210Pts.
5位	SAS・愛知県	170Pts.
6位	幻庵ラブリー・長野県	140Pts.
7位	橘ウキョ〜・長野県	110Pts.
8位	未来飛行・島根県	90Pts.
9位	10－KEY・東京都	
	ワイゾウ・奈良県	75Pts.

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	3,593,900	ALL
リムルル（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,559,700	ALL
ガルフォード（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,500,700	ALL
ガルフォード（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,436,900	ALL
服部半蔵（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,422,200	ALL
ナコルル（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,370,300	ALL
服部半蔵（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,344,000	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,343,300	ALL
ナコルル（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,198,800	ALL
リムルル（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,122,900	ALL
覇王丸（修羅）	Y・K・千葉県	3,118,400	ALL
覇王丸（羅刹）	Y・K・千葉県	3,095,300	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,961,100	ALL
首斬り破沙羅（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,951,000	ALL
緋雨閑丸（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,792,200	ALL
千両狂死郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,762,800	ALL
橘右京（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	2,757,900	ALL
千両狂死郎（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
花諷院骸羅（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	2,727,600	ALL
橘右京（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	2,722,300	12人目
天草四郎時貞（修羅）	M,Y－剣魂・千葉県	2,719,300	12人目
緋雨閑丸（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	2,665,900	ALL
花諷院骸羅（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,397,200	ALL
天草四郎時貞（羅刹）	M,Y－剣魂・千葉県	2,311,300	ALL

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	27,210,100	12人目
戦国卍丸	KM☆GM・宮崎県	20,692,700	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	19,345,100	11人目
ジライア	KM☆GM・宮崎県	18,501,000	12人目
絹	KM☆GM・宮崎県	16,455,400	12人目
カブキ団十郎	TOMOYA・神奈川県	16,106,100	10人目
綱手	KM☆GM・宮崎県	15,655,000	12人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	15,548,200	9人目

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
上田里志・大阪府	3,047,540	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数、またはクリアにかかった時間集計とします（クリアしなくても可）。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目までいったか）
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。

●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

①龍虎の拳 外伝＊
②リアルバウト餓狼伝説＊
③サムライスピリッツ斬紅郎無双剣＊
④天外魔境真伝＊
⑤ニンジャマスターズ＊
⑥神凰拳＊
⑦K・O・F'96＊
⑧パルスター＊

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先までお願いします。

〒112 東京都文京区水道2－13－12SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

KOF'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（餓狼チーム）	SAS・愛知県	999,400	ALL
チームエディット（CD） 神楽ちづる、テリー、クラーク	SAS・愛知県	1,144,800	ALL
チームエディット（カセット） テリー、アンディ、大門	USP・千葉県	920,200	ALL
サバイバーモード（スコア） アンディ・ボガード	YAZ・東京都	617,000	29人目
サバイバーモード（タイム） レオナ	橘ウキョ～・長野県	4'56'42	ALL

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
蘭丸	SAS・愛知県	2'36'43	ALL
サスケ	SAS・愛知県	3'04'69	ALL
カムイ	YAZ・東京都	3'29'82	ALL
天和	YAZ・東京都	4'09'62	ALL
ナツメ	SAS・愛知県	4'20'68	ALL
霞	SAS・愛知県	5'28'23	ALL
信長	円盤生物・群馬県	6'11'79	ALL

神凰拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ルシファー	TOMOYA・神奈川県	1,456,600	ALL
ベヒモス	TOMOYA・神奈川県	1,409,500	ALL
孫悟空	TOMOYA・神奈川県	1,379,500	ALL
スサノオ	TOMOYA・神奈川県	1,331,800	ALL
酒天童子	YAZ・東京都	1,300,900	ALL
弁財天	TOMOYA・神奈川県	1,291,700	ALL
イグレット	TOMOYA・神奈川県	1,289,300	ALL
斎天	松原双角団々長・東京都	1,281,800	ALL
イーリス	TOMOYA・神奈川県	1,226,600	ALL
シーナ	TOMOYA・神奈川県	1,171,100	ALL

ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	MaK・千葉県	2'03'44	ALL
レニィ・クレストン	橘ウキョ～・長野県	2'29'20	ALL
不破　刃	FAG・群馬県	2'31'02	ALL
シンクレア	橘ウキョ～・長野県	2'35'68	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士　鷲・神奈川県	2'54'11	ALL
ロバート・ガルシア	橘ウキョ～・長野県	3'07'43	ALL
ロディ・バーツ	橘ウキョ～・長野県	3'36'48	ALL
藤堂香澄	橘ウキョ～・長野県	3'47'77	ALL
王　覚山	未来飛行・島根県	4'16'73	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
不知火舞	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,303,700	ALL
ダック・キング	SAS・愛知県	2,280,800	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	2,205,200	ALL
秦崇雷	極限流・新潟県	2,150,400	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	2,129,100	ALL
テリー・ボガード	ちぇりー・東京都	2,077,000	ALL
望月双角	M,Y－剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
ホンフゥ	10－KEY・東京都	2,006,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ワイゾウ・奈良県	1,896,300	ALL

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

モリスケの 初心者向け 格ゲー講座

©SNK 1995

新装第7回
今月のお題
「起き上がりの攻防」

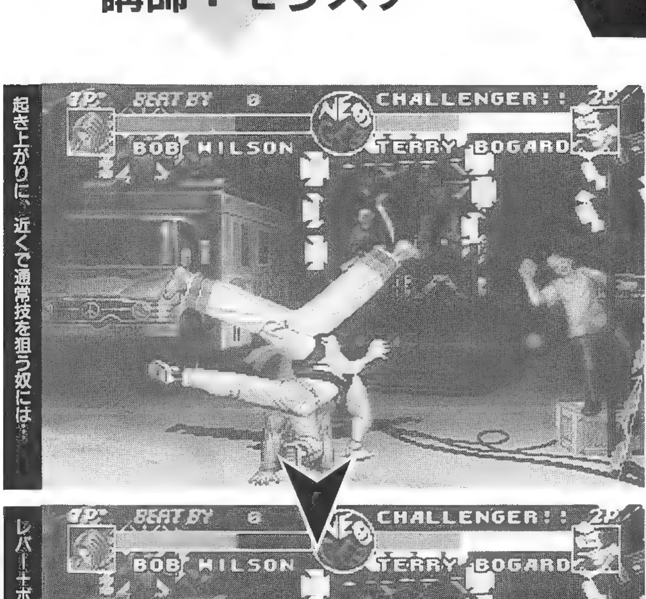
講師：モリスケ

転んだ時、転ばされた時に何をするのか分からない…。今月は、そんな状況を抜け出す起き上がり講座なのだ！

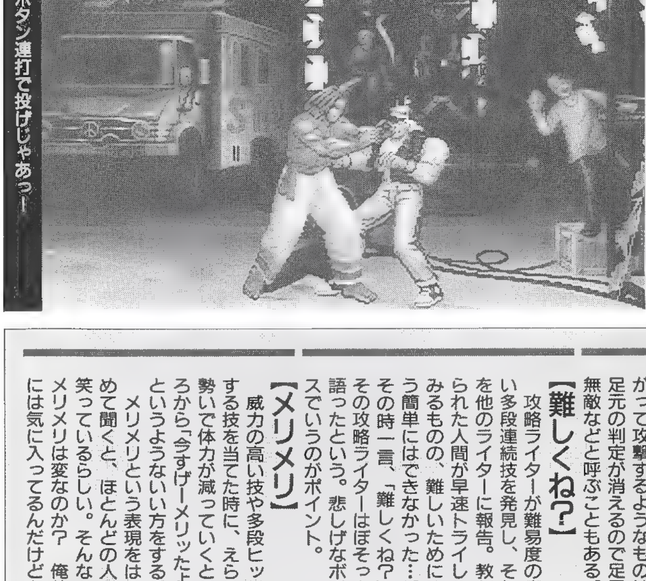
転ばされた時はどうするのか？

ちぃーす！ 崩壊したメガネをゼリー状瞬間のパワーで復活させて使用しているモリスケでっす。

さてさて、今回のお題は格ゲー講座ーページ時代に一度解説している「起き上がりの攻防」でいくよん。内容は大幅パワーアップしているので、以前に読んだ人も要チェックなのだ！



起き上がりに、近くで通常技を狙う奴には……



レバー＋ボタン連打で投げじゃあっ！

まずは相手にダウンさせられてしまった時の対処法から解説していこう。

ゲームにもよるが、基本的にダウンしてから起き上がるまでの間は完全無敵なので、倒れているところに攻撃されることはない（侍魂天草降臨で使える、ダウン中の相手を攻撃できる「追い打ち攻撃」は特殊な部類に入る）。ダウンする技で転ばされてしまっても、あせらずに相手がどのように攻めてくるのか見ることが重要だゾ。



転んでから起き上がるまでは、攻撃に当たらない

こちらが起き上がろうとしているところに技を重ねてくるようなら、おもな対処法は3つほどある。

自分の起き上がり 3つの対処法だ

一つ目は、起き上がった直後に投げを狙うこと。起き上がる前からレバーを入れながら投げのボタンを連打していればいいだけなので比較的簡

NF特選 格ゲー用語辞典

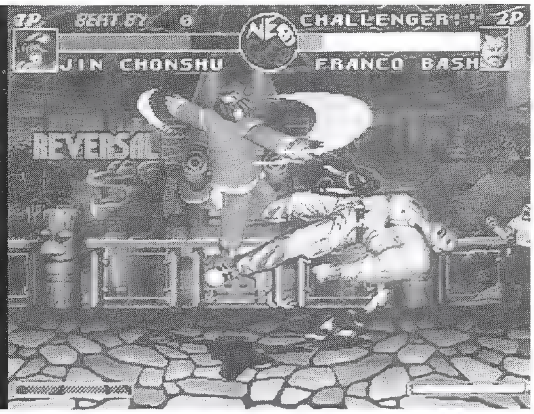
▼ま行▲

【マウントポジション】
実際の格闘技にある、あお向けになった相手に馬乗りになって攻撃する技術。この態勢になると、相手は反撃することが非常に困難となる。
以上のことから、格ゲーで徹底的に不利なキャラの組み合わせや、明らかに返しにくい攻め、戦法をこう呼ぶ。

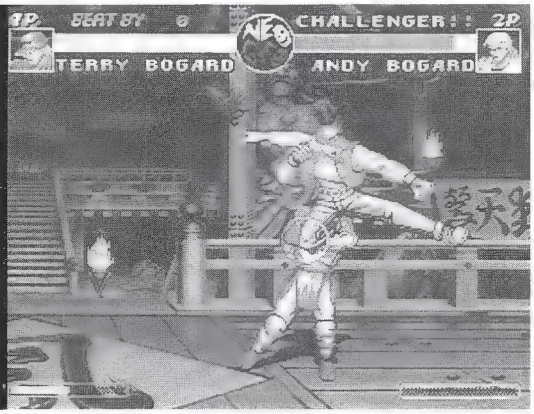
【無敵時間】
攻撃を食らう「やられ判定」がなくなり、相手の攻撃が当たらなくなる時間を無敵時間という。必殺技の出始めに無敵時間があると、相手の攻撃を潰せる使い勝手のよい必殺技となる。通常技でも跳び上がって攻撃するようなものは、足元の判定が消えるので足元無敵などと呼ぶこともある。

【難しくね？】
攻略ライターが難易度の高い多段連続技を発見し、それを他のライターに報告。教えられた人間が早速トライしてみるものの、難しいためにそう簡単にはできなかった…。その時一言、「難しくね？」その攻略ライターはぼそっと語ったという。悲しげなボイスでいうのがポイント。

【メリメリ】
威力の高い技や多段ヒットする技を当てた時に、えらい勢いで体力が減っていくところから「今すげーメリッたよ」というようないい方をする。メリメリという表現をはじめて聞くと、ほとんどの人が笑っているらしい。そんなにメリメリは変なのか？ 俺的には気に入ってるんだけどな。



起き上がった瞬間に必殺技を出す自信があれば無敵技を出すとイイ感じ。ムズいけどね



こんな感じで後頭部に技がきそうだ…と思ったら、素直に逆ガード（この場合レバーを←に）

単だが、相手との間合いが遠いと投げが入らず、投げのタイミングが甘くても重ねられた技をもらってしまう。とはいえ、相手との間合いを見て狙うようにすれば十分使える対処法なので使う機会は多い。

ただし、この対処法は侍魂天草降臨では使い物にならない。天草降臨では投げるまでに時間がかかってしまうので、投げが決まる前に重ねられた技がヒットしてしまうのだ。天サムで起き上がりに投げを狙うのはやめておくべし。

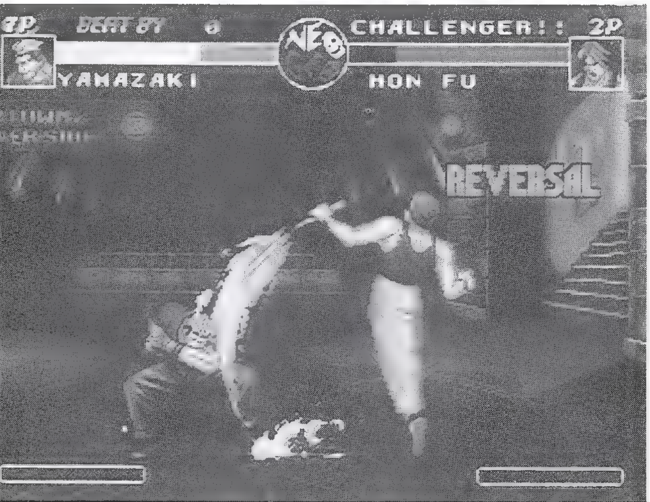
2つ目の対処法は、無敵時間のある必殺技を起き上がった直後に出すもの。ダウン中の無敵時間から必殺技の無敵時間へとつなげるので、重ねられた技を潰すことができる強力な対処法なのだが、起き上がった直後にタイミングよく必殺技を出すのが難しい。

必殺技を出すタイミングが少しでも遅れれば重ねられた技を食らってしまうのでリスクも大きく、個人的にはあまりオススメしない対処法ではあるが、天草降臨のボタン連打必殺技入力法や、KOF'96のボタン押しっぱなし必殺技入力法（共に本誌攻略ページを参照）といった必殺技の出しやすい入力法のあるゲームなら狙ってもいいだろう。

ちなみに、完璧なタイミングで起き上がりに必殺技を出すことを「リバーサル」というのだ。マメ知識だが覚えておくといいよ。

3つ目の対処法は、何も出さずに手堅くガード。消極的ではあるが、相手が少し離れた間合いから技を重ねてきた時に投げを狙ってしまうとマズイので、ガードで様子を見ることも超重要。

起き上がりに技を重ねるのではなく、跳び込んできた時も基本的にこの3つの対処法でOK。かなり前に紹介したけど、裏回りを狙って跳び込んできた時はガードする方向が逆になるゾ。格ゲー講座を読んでいた人は知っているハズ。また、3つの対処法以外に先月紹介した「ガードキャンセル」も起き上がりを攻めてきた相手に対して使うと有効。もちろんガードキャンセルシステムのあるゲームじゃないとダメだけどね。



起き上がりに攻めるフリをして、実は反撃をガード狙い

チャンス到来!?「起き攻め」編

起き上がりを攻められた時の対処法が分かったところで、次は相手の起き上がりを攻めてみよう。

技を重ねる時は間合いが近すぎると投げられてしまう可能性があるので、間合いを考えて重ねること。重ねる時に使用する技は、しゃがみガードできない中段技や連続技の始動となる通常技がいい。中段技を持つキャラなら、下段技を絡めて重ねることで簡単な2択になる。といっても、中段技の出る速度が遅いと見切られやすいので意味ないが。

相手がリバーサルで必殺技を出してくる、と読んだ時は、起き上がりに接近して技を重ねると思わせつつガードで待つ戦法が有効。思惑通り相手が必殺技を出してくれれば、ガード後に連続技を決めるチャンス（スキのある必殺技をガードした時に限られるが）。

跳び込んで連続技を狙いたい時はガード方向が逆になる裏回りを狙うのがベスト。相手はガードしづらい点以外に、リバーサル必殺技の入力も逆になるので失敗しやすい。裏回りが狙えるジャンプ攻撃を持っているキャラなら、跳び込みは迷わず裏回りだ。

ただし、移動起き上がりシステムのあるゲームでは起き上がる位置を変えられてしまうため、狙わないほうが無難。

こんな感じで起き上がりの攻防パート2はおちまいです。特に分かりづらい点はないと思うので理解できたハズ。

起き上がりに無駄なダメージから回避することや、起き攻めに成功することは、対戦の流れを左右する重要なポイント。読みを鋭くしつつベストな起き攻め（起き上がり）を展開するのじゃ。

格ゲー講座もIP時代から数えるとかなりの回数を連載してきまちた。おかげさまでなんとか年を越すこともできたし、うれしい限りっス。

しかも来月号で「祝！ 1周年〜!!」。ここまで続けられたのも、読者様のおかげナリ。ありがとで〜す。あ、そうそう、最近モリスケQ＆Aへのご質問が減ってきてるのね。ネタ切れ解消のためにも「お手紙ちょうだぁ〜い♡」。

モリスケに訊け！ 読者Q&Aコーナー

Q はじめましてモリスケさん。「KOF'96完全攻略マニュアル」等を読んでいて気になったんですけど、担当キャラというのは各人の好みで選んでいるんですか？ ぜひ教えて下さい。

●PN／CLUB-YMA以下略（北海道）

A その通り、好きなキャラ選んでやってます。今のところ、女キャラはゆーちとたろ、マッスル親父キャラはJ、主人公的なキャラは鷹P、といった感じ。時々選んだキャラが重なることがあり、そうなると激しい口論が巻き起こる。

Q ようモスケロー！ 俺は14連斬が難しくて出せねぇんだけどよ、コツ教えてや。実際。できればレバーとボタンのタイミング両方教えて下しゃい。

●PN／明大前ハガー（東京都）他多数

A まず連続斬りの始動となるC＋Dを同時に押そう。ここまでは問題無いと思うけど、次は注目。レバーを相手方向に入れながら、AABB〜と押していかなければ×。レバーがポイントなのね。それと、CDを同時押ししたら、できるだけ早く→＋Aを押そう。→＋Aが遅すぎると相手にガードされてしまうゾ。AABB〜とボタンを押していくタイミングはある程度遅くても構わない。画面から手元のボタンに目を移して、ボタンを見ながら押していくのもいい。


サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
傘でソデが!!
この子いったい…
緋刀流梅雨円殺陣！
ぐあっ
いっ…
いやーっ
どぐしゃ
ぎゃうっ
おっ 力を入れすぎちゃった…


う…ん
あら 気がついた？
がばっ
ごめん 本当はおどかすだけのつもりだったんだ
あんた 剣士だって言ってたけど ウソじゃないみたいね
たいした腕 してるもん 思わず本気 出しちゃった！
…… ……
…すみません 色々失礼な事 しちゃって
それは お互い 様だよっ！
ごくっ
あんた 鬼を 捜してるの？
ぼくは… 幼い頃の記憶が ないんです
かすかに憶えているのは 朱い炎と鬼の姿
だからその鬼を 見つける事が出来れば 記憶の手がかりがつかめると…


あなたも
誰かを捜して
いるんですか?
そう!
私はねえさまを
捜しているの
そして
青い目の魔者から
ねえさまを
守るのよっ
わははは…
リムルル
←ビジョン
はぁ…
魔者か…
時々
本当は自分が
鬼なんじゃないかって
気がする
鬼とボクがどう
関係しているのか
よくわからないけど
体の中に鬼の血が
脈打っている様な…
……
……
わかった
私が鬼退治
してあげる
すっ
え?
やっ!!
ぶんっ
!!
なっ
何するんです!?
要するに
あんた
鬼なんでしょ
だから私が
退治
するのよ!


くっ…
ス…
刀に手をかけたわね！
あんた他人に対して戦う気力があるクセに
自分自身に対して戦う気力はないの!?
長老が言ってた鬼は人の心に隠れ住む者だって
我家に代々伝わる宝刀〝チチウシ〟
静かなる悲しみの心でふるえば闘神が宿り
猛る怒りの心でふるえば鬼神が宿ると言われているの
だから私達アイヌの戦士は己の為には剣をふるわない剣は守る為の物
自分の中に住む鬼にとらわれて鬼神となり剣をふるわぬ様にと
自分の中の鬼におびえている様じゃ鬼を見つけたって喰われるだけよ！

つづく

読者創作ストーリー

少女の閉ざされた心は彼らの暖かさによって少しずつ開かれてゆく…

CARE

★PN／さとうかづを（新潟県）

飾りっ気のない広めの部屋の中、マホガニーのデスクの上に広げられた報告書に、隻眼の男が目を通している。

「…なるほど。ラルフ、ご苦労だったな。クラーク、レオナともどもしばらく休暇を取れ。以上だ」

部屋の中には俺と隻眼の男、ハイデルンの2人だけだ。

「ええ、もちろんそうさせてもらいますよ。…って、それだけですか、隊長？」

「ああそうだが…。何かあるのかラルフ・ジョーンズ大佐」

まあ、隊長がこういう反応を示すのは分かっていたし、正直俺も今回のKOFではあまりにもたくさんのことが起こりすぎて、何を聞いていいものか、いまいちまとまらなかった。ただ気になるのは…。

隊長は嘆息しながらいった。

「レオナのことか？」

「…ええ、隊長は知ってたんスか？　アイツが…その…自分の両親を…」

話には聞いていた。今から8年前の一家惨殺事件…その現場でレオナを保護したのが隊長だった。結局犯人は分からず終いだったらしい。

「ある程度見当はついていた。だがまさか10歳の少女が大人2人を殺害できると思うか？　バカげていると自分の考えを否定せざるを得なかったよ」

そこまでいうと、隊長は一息ついて続けた。

「だがこのゲーニッツ牧師の言葉を信じるとなると納得がいく。犯人の手がかりがまったくつかめなかったことも」

隊長も信じたくはないんだな…。実の娘も同然の子が、両親を殺したんだ。そういえば隊長にゃあ奥さんと娘さんがいたんだっけ…確か何年か前に自分の部下数名とともに、ルガールに殺されたんだ…。

「信じてるんですか、隊長!?」

「落ちつけラルフ。私だって信じたくはない。だが否定しきれないのはお前も分かってるハズだ。彼女がオロチ一族とやらの血を引いているとすればなおさらだよ」

そういわれて、俺は何もいえなかった。現に俺は、同じくオロチの血を持つという八神の小僧が殺人鬼と化し、レオナもそれに共鳴するように血に飢えたケモノと化して闘うのを見た。あれはKOF準決勝の時だった。2人は血まみれになりながらお互いの体を引き裂いた。

結局、俺とクラークが2人がかりでレオナを取り押さえ、八神の奴もチームメイトの女2人（確かルガールの元秘書だ）に押さえられた。

結局俺たちは判定負けとなったが、任務のため、その後の八神チームと草薙チームの決勝の行われるスタジアムに残った。いくつかのチームの奴らが、このビッグマッチを見逃すまいと集まっていた。

そして最後の最後、草薙と八神が最終決戦を迎えた時、この大会の主催者を名乗る1人の女が、この2人に闘いを挑んできた。その時、あの男が現れたってワケだ。

会場は強風とともにガレキの山となり、一陣の竜巻の中から1人の男が現れた。そいつがゲーニッツだ。目的は草薙と八神の抹殺で、こともあろうに牧師を名乗った。

結局その男はバケモノじみた能力を見せつけ、レオナに過酷な真実を告げ、最後は草薙、八神の小僧の放った凄まじい炎を受けて、自ら命を絶った。気になるのは、その時八神の出した炎が、草薙と同じ赤い炎だったことだ。奴自身も驚いたようだったが…。

そしてKOF'96は幕を閉じた。分かったのは、ギース、クラウザー、ビッグのチームの大会出場は、オロチの力を手に入れるためだったということ（しかしこれはギースのみの目的で、他の2人は俺たちと同じく、ギースの目的を探っていただけらしい）。そして、ゲーニッツの他にも、オロチの力を持った奴らがいるということ。最後に、レオナがオロチの血を引いていて、両親を自分の手で殺害した…ということだ。

…ここまでのことは、デスクに置かれた報告書にも書いてある。

「今後、このオロチ一族を調査する必要がありそうだ。が、いくら真実でも、上層部はどう考えると思うかね、ラルフ？」

「証拠があるでしょう？　KOFはTV中継されてたんだ。映像があれば…」

「それは無理だ。ゲーニッツの力のせいだろうな、会場と一緒にすべてのTVカメラは壊れ、ほとんど何も映っていないらしい。人は目で見たものしか信じんからな」

「しかし、出場者や観客も含めて目撃者は多いはず…」

「そうだな…とりあえずこの報告書を見せて私がかけあってみるがね。しかしラルフ」

いきなり隊長が語りかけてきたんで、驚いちまった。

「何です？」

「コイツらと闘うのは我々じゃない。あの若者だよ。結局はな」

「草薙京ですか…。しかし隊長はそれでよろしいんで？」

「悔しいが仕方あるまい。我々常人が相手するには少し難しいようだ。ところでクラークとレオナはどうした？」

今頃気づいたわけでもないだろうが、気になっていたのか、隊長が尋ねてきた。

「報告なら俺1人で充分だと思ったんで、クラークは先に飲みにいかせましたよ。あ、そうだ隊長。他に4、5人と…あと…レオナも連れていく予定なんスけど…いいですかね？」

「彼女は未成年だぞ。それに…あの娘はいきたがるか？」

確かにそうだろう。今でこそ多少表情は柔らかくなったが、あの殺人事件の真相を知ったせいで、ふりだしに戻っちまったかもしれない。

「だったらなおさらだ。なぁに、別に手ぇ出したりしませんから安心してください。20代後半ぐらいならまだしも、18のガキにゃあ興味ありませんよ」

俺の下品な冗談に隊長は顔をしかめた。

「フン…まあほどほどにな。次の仕事までに鋭気を養っておけ。もう下がっていいぞ」

「んじゃ、失礼します」

そういって俺は隊長の自室を出ようとしたが、ふと、あることを思い出した。

「ああそうそう、隊長。今回のことで1つだけ朗報があります」

俺がそういうと、報告書のファイルを閉じようとしていた隊長が、目だけをこっちに向ける。

「なんだ？」

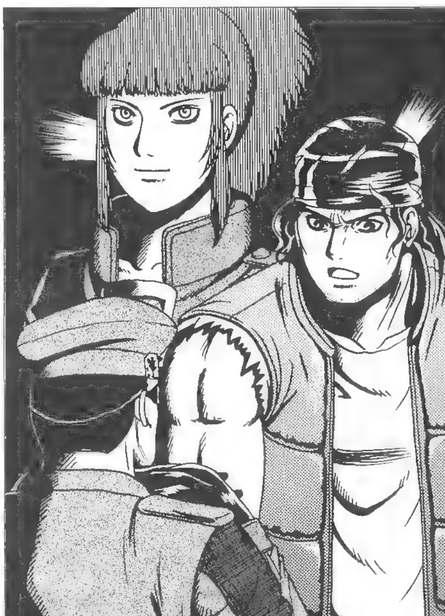
「アイツ…笑ったんですよ」

「レオナが」

隊長は少し驚いた顔をして、笑みを浮かべた。

「そうか…」

俺は、レオナが何で笑ったのかと聞かれないうちに、足早に隊長の自室をあとにした。




ラルフ・ジョーンズ：軍人（大佐）。仕事でKOFのボスチームの目的を調査する。


ハイデルン：軍人（隊長）。レオナの育ての親。


クラーク・スティル：軍人。ラルフと行動をともにする。


レオナ：オロチの血を持つ18歳の少女。ハイデルンに暗殺術を仕込まれた。

草薙、八神：オロチ一族（ゲーニッツ）と深い因縁を持つ一族。

募集要項

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。

字数は13字×200行程度。ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。作品にはタイトル＆PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。

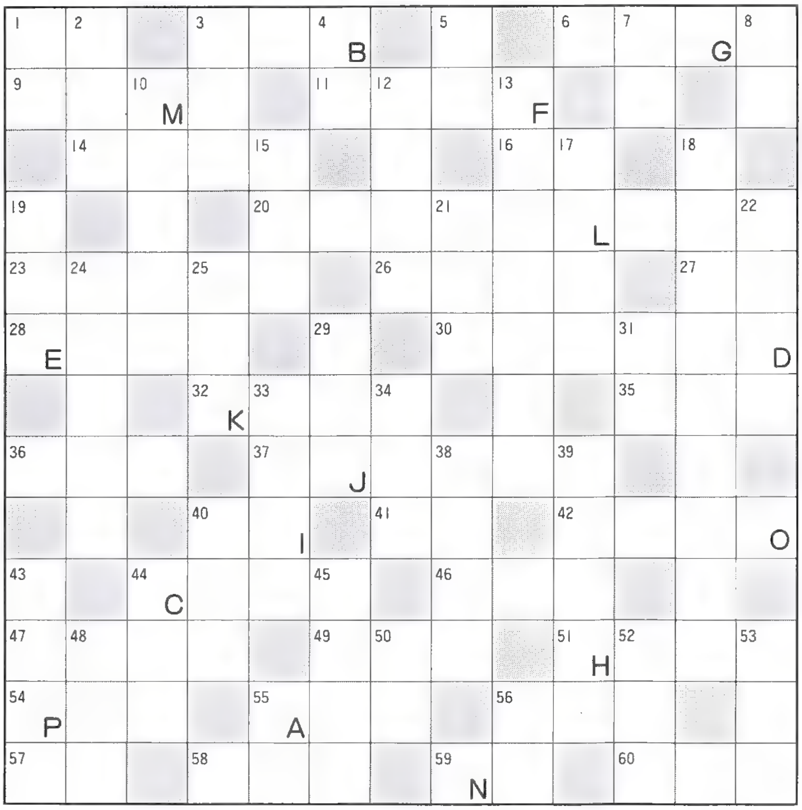
採用者には、ネオジオフリークサービス部提供による賞品を差し上げます。

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部「読者創作ストーリー」係

　※ストーリーは実際のゲームの設定とは異なります

イラスト／孫明・S

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Pの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

今月のヒント：10文字

12月号クロスワードパズル当選者
木藤俊一・長野県／深沢祥子・神奈川県／大崎由美子・宮崎県／村上真知子・北海道／大庭正弘・東京都／高田健司・鳥取県／林ひかる・青森県／中村匠志・山口県／村野利樹・兵庫県／大柿ちひろ・宮城県（敬称略）

タテのカギ

1 ラルフの嫌いな動物
2 和服の袖をたくしあげる紐。藤堂親子も使っている
3 『マジカルドロップ』で、プレイヤーが動かすキャラ
4 ○○木も眠る丑三つ時
5 俺の緊急回避のセリフ。「○○だ！」
7 『わくわく7』が大好評の○○電子
8 和風ベルト
10 挑戦。戦いを挑むこと
12 ラルフの勝ちゼリフ「○○○、任務完了！」
13 ワーヒーシリーズに登場。無敵の女子校生
15 インドの貨幣通貨
17 分母と分子
18 正式名称は『飛燕疾風拳』っていうっち♡
19 幻十郎にはないらしい。ちなみに覇王丸は『河豚毒』
21 ルーテシア星出身の女の子。「パンチ！ パンチ！」
22 八錆でダウンさせたら、砌穿ちを忘れずに…
24 バイスの空中版アウトレイジ
25 ↕女子
29 この冬は網やレース物が流行しているみたい
31 その時の値段・相場
33 野生のけだもののこと
34 「○○○は終わりだ！」
38 健康のために、体を鍛えること。スポーツ
39 KOF'96の新システム、『ガード○○○○○』
40 ラストは大抵ハッピーエンド。○○○話
43 『夢工房』に生まれ変わった会社。新作はまだかな？

ヨコのカギ

1 ↕上手
3 アテナのルーズソックスの色
6 『神凰拳』の主人公
9 餓狼3での舞ちゃんは、コレを着用
11 MAXを日本語でいうと
14 ジムナス・ボールを手に闘う前作風雲の紅一点
16 雨で体が○○ぬれになる
20 『BREAKERS』のエセ貴族といえば
23 365枚だったり、12枚だったり…
26 中ボスはベヒモスと彼女
27 位、身分
28 風神チチ、○○○○ネネ
30 朝夕などに見える金星
32 『ゴウカイザー』に登場。ボールボーイのご主人様
35 寝イス、長イス
36 東に向かって右の方角
37 ゲーニッツの超必殺技。「神罰です！」
40 ↕お水
41 『GANGAN行進曲』では、コレを使うことも…
42 ティア・ラングレーの飛び道具、○○○○・ゲイル
44 アンディ、火月とか…
46 クラウザーはこの国の人
47 ネオジオワールドは、この県にあるゾ
44 意味は『森の人』。○○○ウータン
45 夢中になってうっとりする様子
48 京とリョウ共通の宝物
50 地下から水をくみ出す
52 学校での課外活動
53 4年に1度訪れる年
55 ラテン語では『ロサ』
56 ○○よしのりさんは、クラーク、ゲーニッツの声優
49 小雨中に出す、羅刹閑丸の技
51 羅刹ナコルルのお供
54 ワン○○○クリア
55 ついにデビュー！ ○○○・オブ・ファイターズ
56 羅刹とコレ。剣質は2つ
57 けがれのない、清らかなさま
58 階級、組、学級
59 ニンマスの鳳凰ステージは、『久遠ノ○○』
60 武士の守るべき道

コ	ワ	ツ	パ	■	カ	ト	ウ	レ	イ	コ	■	マ
ウ	ゴ	■	ワ	ク	ワ	ク	■	ジ	ン	■	コ	イ
テ	ン	キ	ー	■	リ	テ	ン	■	ド	サ	ン	コ
ツ	■	ク	ウ	ハ	ダ	ン	■	ブ	ラ	ン	ド	■
■	ク	ラ	エ	■	ネ	■	ト	ラ	■	カ	ウ	チ
ナ	ビ	ゲ	ー	ト	■	シ	■	イ	ア	イ	■	ン
カ	キ	■	ブ	リ	キ	ン	メ	ダ	ル	■	ト	ゲ
ノ	リ	ト	■	ガ	ム	■	リ	ー	パ	イ	ロ	ン
■	バ	ス	タ	ー	ス	ル	ー	■	イ	ン	■	サ
ケ	サ	■	カ	■	イ	ガ	■	エ	ン	ジ	ヨ	イ
イ	ラ	カ	■	プ	ル	ー	ス	ト	■	ソ	ウ	■
ト	■	ガ	イ	ラ	■	ル	イ	■	ホ	ク	セ	イ
ウ	ラ	■	カ	ス	ミ	■	コ	ナ	ン	ド	イ	ル

12月号の答え：凶冥十殺陣

12月号のクロスワードパズルのA～Pを順に並べると、

アマクサノブキトバシハナントイウ

と、なります。

修羅と羅刹共通の技。見ためもイイし、ダメージもなかなか。使うしか！

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「2月号クロスワード」係

締切りは2月9日（必着）

正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

読者通信欄 パオパオカフェへようこそ！

大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

大人気『NEOプリント』進行役が彼らだったら…？

先日、長久手のネオジオランドにいった時に『NEOプリント』にいつも群がっている女子高生がいないスキを見て、シールを作ってみました。

進行役(っていうのかな？)はアテナで、「笑って笑って、はい、チーズ！」という声がかわいかった。そして作ったシールを見ながらハッと考えた。もしあの進行役がアテナ以外の人だったら…。

京：「よーし撮るぜ。いい顔してみなっ！」。で、シールが出てきたら、「燃えたろ？」とか。女性ファン殺到必至。

庵：「フフフ…。またその顔を撮られにきたか…」からはじまり、「ぐずぐずせずにフレームを選べ！」。そして当然、「泣け、叫べ、そして死ねっ！（カシャッ）」。撮り直しなんかしたら殺されそう。

紅丸：写真を撮ったあとで、「オレ様の美貌には誰も勝てないのさ」。ちょっとカチンとくる。

大門：シールが出る時、「ふんっごおお！」と地震が起きたりして。

考え出すとキリがない…。

★PN／SYN．（愛知県）

編：わざわざシールを貼って送ってくれたSYNさん。なかなか男前に撮れてますね♡ アテナちゃんの進行ももちろんかわいくていいけど、こういった、京ちゃんや庵ちゃんのバージョンのもあったら楽しそうですね。（稲葉）

ドラマCD聞きました！ 京サマと庵の声がステキ♡

ネオジオフリーク、いつも読んでいます。

さて本題に入りますが、ついにKOF'96のドラマCD購入しました！ 京サマの声、めちゃめちゃカッコいい～♡ 声を聞いてるだけで京サマの表情が目に浮かんできます。実際、声を出しているのは野中さんですけど。

しかし、チョイとベニーの声を同じ人が演じているとは…思えない。あのCDの中では〝チョイ・ボンゲのユーウツ〟が一番好きです。

京サマの「マンガにありがちな、主人公がヒロインの入浴シーンを見ちゃって大ピィィインチ！」がよかった♡

ゲーム中のかっこいい京サマでなく、ギャグ色の強い京サマを感じられました。このCDがなければ、きっと一生

パオパオ賞



★PN／乃良蛇（滋賀県）
色っぽいーっ！　悩殺されちった♡　この足と腰のラインがたまらんっ。身体柔らかいしねー、いい感じだわ。



●PN／砂河せん（東京都）
ギース様とビリー…組ませたいですね！ あと1人がちと迷うけど。庵、社長って似合うじゃーん。その手が～♡…何でもないっす。



●PN／水稚たかね（福島県）
なんかいつもと感じの違うナコ。瞳が哀しそうなのは闘いのせい？ でもガルのファンなんだよね。ワシはパピーの子供育てたいよ…。



●PN／笄希ひろ（山梨県）
兄貴ぃ！ 冬はやっぱ同じ柄の長袖ジャンパー着てんだろーね。ワシも同意見じゃ。最近テリーのハガキ少ないぞー。頼むよ！



●PN／海野暁さん（兵庫県）
これはスゴイ！ 版画なんだよ。こういうので年賀状もらったら、すごく嬉しいだろうな。多色刷りしたら、ぜひ送ってちょーだい！

（はいいすぎか？）ただのかっこいいだけの京サマだったと思います。あ、でも「燃やすぞ、コラァ!!」の京サマは不良です、ってカンジです。チョイの「助けてお母ちゃんっ」ってセリフも、なんか好き。いおりんの「ゆうなー!!ゆうなゆうなー!!」ってトコ。笑いころげました（ゴメンなさい、安井さん～）。だってなんか…いいかたがギャクマンガ…。

でもやっぱり京サマといおりん、この2人は私に笑われてもステキな方たちですわ♡

●PN／薬瑞樹（兵庫県）

編：私も聞きましたよ♡　ゲーム中じゃ分かりづらいキャラの個性がよく分かっていいですよね♡

さくらちゃんがいいだした、安井さんの「ん～!?」っていうかけ声が編集部で流行り、一時みんな語尾に「ん～!?」をつけて遊んでました。かっこいいですよね♡　（稲葉）

全国のお子様に告ぐ！　筐体の画面を舐めないでね

先日ゲーセンでKOF'96をプレイ中のできごと。

対戦相手を倒して一息ついていると、となりのゲーム台のところを何かが動いている。

それはまだ小さいガキんちょで、筐体に登って何をするかと思ったら、いきなり画面を舌で舐めまくっているではないか！　オレは今何が起きたのか分からず、茫然としていると、ガキんちょの親がきて連れていった。

そして自分の画面に向き直ると、オレのキャラが１人死んでいた。

全国のガキんちょに告ぐ!!ゲーマーの迷惑になることはするな！　お食事中の方、汚いネタですんません。

●PN／天獄極楽落とし（長野県）

編：なんかおもしろいお子様ですね♡　でも画面なんて舐めたら汚いんじゃ…。どっちにしても、迷惑かかることはしちゃダメですよ♡（稲葉）



●PN／夕凪聡（福岡県）
冬が似合うナコちゃんでし。そのハートは誰にあげるのかにゃ～？　もらえる人は幸せ者じゃ。



●PN／藤風とうや（大阪府）
これは懐かしいっち！　かなり難しそうなゲームなのに、クリアしたなんてすごいね！　ワシは麻雀苦手なんで、尊敬するぞい。



●PN／永岡岬（岐阜県）
学校にいく時は、カッターシャツ着てるのかもネ。実はいつもの格好は、戦闘服だったのだ！　…それも怖いにゃあ。どう思います？



●PN／猫魔龍（茨城県）
みんなそろってキノコ料理ですか。しかしこのメンツがそろうってのも、すごいよね。ゲーニッツのエプロンがイカスよ。可愛い♡

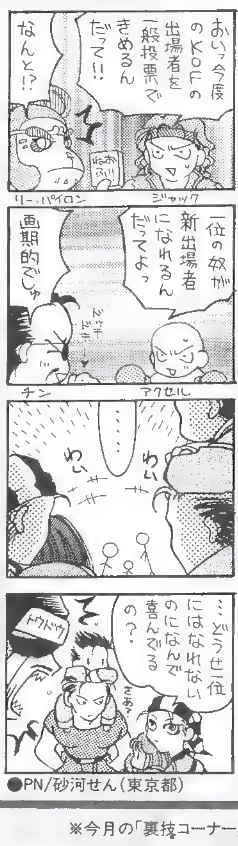
ヒーローものの盲点



いえる。これで変身かいっ。そのまんまですがな。この飛び方はキムさんに教わったんだろーか。全身タイツが超笑えるよ。

●PN／りういち.N.（北海道）

現実'97



う…スルドイつっこみ！　１位になれてたらいいねえ、みんな…。発表は来月じゃ！　待ち遠しいネ。山崎が子連れで可愛いゾ。

●PN／砂河せん（東京都）



●PN／しのざきなな（広島県）
うんうん、こういう平和な世界っていいよねー。そんでキムは自分の子供にテコンドー教えるのだ。明日も平和でありますよーに。



●PN／うどん西（千葉県）
可愛いねえ♡　閑丸ラブの編集の某氏から指の立て具合がいい、とのコメントをもらったよん。受験生頑張れ！　春はすぐそこじゃ。



●PN／藤井さとる（愛知県）
わくわく７楽しいねー♡　スラッシュかっこいいうえに強いんで、つい見とれちゃってやられちゃうのだ。しかしこの人、細いわね！



●PN／加賀桜（愛知県）
京ちゃん、自分のドラマ聴いてるのかい？　私は電車の中で聴いてて吹き出しそうになっただよ。まだ聴いてない人は買いでっせ♡

オープンテラス　大門「京が宗教を開いたそうじゃぞ」　紅丸「マジかよ!!　で、何ていう宗教なんだ？」　大門「草薙教…」　紅丸「…」　うわっ、やべえ!!　★PN＝バリカンパンチ（静岡県）／ちなみにこの宗教は'94年の8月25日に開かれて以来、着実に信者を増やしております。年に１度の祭典も盛り上がり、お布施もわんさか。ただし、尊師が布教にかまけすぎたため、本業である学業が疎かになり、留年してピンチ。（編）

※今月の「裏技コーナー」は都合によりお休みさせていただきます。

もし、今あなたの街の郵便局にハガキがないとしたら、それは、ラッキー・クローバーがKOF'97に出るために、必至にハガキを買いまわっていたからだろうと思われる。●PN＝裏百式テリ焼き（神奈川県）／今、文京区の郵便局にハガキがないのは、ネオジオフリークがKOF'97にビッグ・ペアを出すために、必至にハガキを買いまわっていたからだろうと思われる（ウソ）。（編）

今月のコンビネーションアタック

ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。



最近のエンディングは決して軽視されてない！

12月号のプリズムハートさん！ 決してエンディングは軽視されていません。斬紅郎無双剣にしたってそうです。あれはきっと開発者の方々が新しいエンディングの在り方を一生懸命考えた結果なんですよ。私は文字だけの方がいいとすら思ってます。

斬紅郎のエンディングって、絵にしづらそうなのが多いじゃないですか。開発者の方々は、プレイヤーひとりひとりがエンディングを"読んで"感じたものを、それぞれの心に描いてもらう…というやり方を思いついたんですよ。たぶん（笑）。

もしかしたらプレイヤーが、上手なエンディングの見方を考える時期がきてるのかもしれませんねぇ。

余談ですが、リムルルで天草降臨クリアしました。感動して、本当に泣けてきました。

●PN／剛（埼玉県）

編：先月も書いたけど、文字だけのエンディングっていうのも、なかなか感動するよね。「プレイヤーがエンディングの見方を考える」っていい言葉だねぇ。天草降臨のシャルロットのみたく、な～んか含みがあるエンディングとかは、人によって見方も違ってくるだろうしね。またそれが楽しかったりするんだな。

KOFみたいな、はっきりしたエンディングも当然ぐーだけどね。（蒲地）



●PN／唯鷹雄（福島県）たまには勉強、ですか？ 着替えの途中なのは、あきちゃったからか？ 補習ちゃんと受けなきゃダメよん。メガネがカッコいいネ。



●PN／倉長行矢（福岡県）うんうん、ガルっていいよねー。パピーの子供がうふふって感じ（笑）。1匹連れて帰りたいよお。だめ？ やっぱり。



●PN／ジョナサン仙愁（北海道）キングさん、カッコイイっすね！ こういう感じのイラストっていいネ。イヤリングとかマニキュアって色っぽいと思わん？



●PN／橘花梨（福島県）とっても元気なカスミちゃんだいっ。修行ばっかりで大変だろーけど、頑張ってね♡ あー、ニジマスやりてぇーっ!!

エディットの乱用はチームの意義喪失を招く！

KOFシリーズの最大のウリはチーム戦です。ですが、回を重ねるごとにその意義が薄れているように思えます。

原因はチームエディットの乱用です。'95の時は、エディットするかしないかが選べました。しかし、今年の'96では、最初からエディットを前提とした選択画面になっています。これでは元からある3人組が活きてきません。わざわざ"○○チーム"とチーム名を銘打つ理由もなく、27人をただ並べたものと変わりありません。

"夢の共演"という大きな魅力がエディットにはあります。それを放棄しろというのではありません。ただ、元からあるチームを、エンディングを見るためだけに使用するのはどうかと思います。対戦でもエディットなしが本道だと思います。制作サイドがそれを助長しているのも気になります。

★PN／無限翔覇・界（埼玉県）

編：そういえば、元からあるチームでプレイしてる人ってあんまりいないね。かくいう自分もエディットしてるうえ、エンディング見たい時はシングルプレイだもんなぁ。さすがにちょっぴり邪道な気がしてきたよ…。

でもせっかくだから設定上ありえないチーム作ってみたいじゃん。矛盾したファン心理ってやつですかね？（蒲地）

KOF、ストーリー外のキャラファンは悲しい!!

わしゃ悲しい！ 何がってあんた、アテナちゃんのこと

キャラ♡レター

アンディの告白!? 親友・ジョーへ…

ジョー、君にいおういおうと思っていたことがあるんだ。

これ以上恥知らずなことをして、僕たちのチームの名を汚すのはやめてくれないか。口や行儀が下品なことや、ファイト中のふざけた態度も今までは目をつぶってきたけれど、今回のあの挑発には君とのつきあいが長い僕もさすがに友達やめようかと本気で考えたよ。文句をいおうとした僕に、「テリーは最高にいかした挑発だとほめてくれたぞ」だなんていって、兄さんをすかさず味方に引き入れるなんてずるいぞ。

僕たちが世間で何て呼ばれているか知ってるのかい？「3バカトリオ」なんていわれてるんだよ。僕と兄さんの2人だったら「暗い過去を持つ悲劇の美形兄弟」といわれてもおかしくないのに、君一人入っただけでこのざまだよ。

確かに君がいてくれるおかげで兄さんの脳天気もみがきがかかって、3人一緒にいるとそりゃあもう楽しいし、感謝してるけれど。でも、それとこれとは話が別だ。

ジョー、頼むからもう少し節度を持ってくれ。でないと今度から君のかわりに舞を入れちゃうぞ。そしたら、本当のエンディング見れなくなっちゃうんだからな（それは困る）。

頼むよ、ジョー。僕たち親友だろ？

★PN／アンディ・ボガード（使い）（愛知県）

キャラへの愛ではなくて、抗議なんですね。でもあの挑発がなくなってしまうのは少しさみしい…かな？（片山）

世話を焼かせるなー！ マッチェは僕のもの♡

キムさん、はじめまして。実は僕はキムさんのことを好きになってしまいました♡ あまりにもキムさんがかっこよかったので、僕はキムさんのアダナを作ってしまいました。そのアダナは何と…「マッチェ」。どうですか？ マッチェって、すてきなアダナでしょ♡

それからもう一つ、実はふだんマッチェに世話を焼かせている悪人チャンとチョイに一言悪口をいいたいんです。まずチャン「おい、おまえはいつになったらダイエットをはじめる気だ！」次にチョイ、「おい、おまえは牛乳飲んだことがないのか！」

どう？ マッチェ、こんな僕だけど…。ただこの世でマッチェを一番愛しているという自信はあるんです。返事を待っています♡

●PN／つぼ八（北海道）

男性からのお手紙です♡「マッチェ」ってどこからつけたの？ チャンとチョイへの一言は、誰もが一度はいいたいことかもね。（片山）

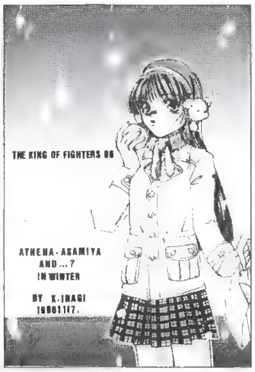
だよ。KOFでネオジオに再登場したのはいいけど、京やいおりんみたいに、ストーリー上での位置づけがはっきりしていない。

餓狼や龍虎のように、自分たちの新作が作られるわけでもないし、かといってアテナシリーズが出てくることもなさそうだし…。

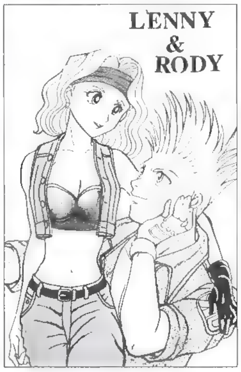
10年来のファンとしてとても悲しい!!

●PN／克森淳（広島県）

編：まぁ、KOFって世界各国から強者が集まってる、っていう設定なんだから、みんながみんなオロチに関係していて、どこかでつながってる、っていう方が不気味な気もするが…。でもファンとしてはまったくストーリー外、ってのも悲しいよねぇ。（蒲地）



●PN／維凪かのと（和歌山県）
冬っぽいイラストやね。ところでアテナの手を握ってるの誰？　拳崇クンかい？　違ってたら大変じゃねえ…。



●PN／小笠原志保（宮城県）
いいカップルだよねー。その後、仲よくしてるのかしらん。レニィの腰がたまらん！　いいなあロディ…はっ、本音が。



●PN／軽井澤猛（埼玉県）
実はそれが彼女の技の1つなのじゃ。魅惑のふとももで油断させておいて、一気に倒してしまうのだ。女は怖いのぉ…。

メーカーへの要望&質問

わくわく7とっても面白いです。中でもまるるんにラブラブな私にまるるんの秘密を教えてください。

プロフィールにまるるんの学名「デルバーニャ=ポテポタ」となってて、他にもいろんなポテポタがいるそうなんですが、どんな種類がいるんですか？　また何類なんでしょうか？　あとまるるんの好物の果物の中でも特に好きな果物は何でしょうか？

●PN／鈴木夏子（埼玉県）

ザウルスさんに質問があります。私は「ステークスウィナー2」が好きで、よく遊んでいるのですが、家庭版が発売されるというので喜んでいたところ、CD版は出ないとのこと。なぜなんですか？　納得できません。

●PN／佐藤達郎（東京都）

種類としては「オオポテポタ」「レッサーポテポタ」「シマポテポタ」「ミミナシポテポタ」「アシナガポテポタ」などがいるそいです。たぶんほ乳類だと思います。卵からは生まれません。また、特に好きな果物はりんごやスイカ、オレンジといったところでしょうか。

（サンソフト事業部）

ステークスウィナー2で遊んで頂き誠にありがとうございます。現時点では、CD版での発売予定はありませんが、ユーザーの皆さんからのご要望が多ければ、弊社としても考慮致しますので、ご意見、ご感想をお待ちしております。

（ザウルス広報）

Q&A

編集部のみなさんこんにちは。KOF'96で質問があります。

KOF'96のCD「THE KING OF FIGHTERS '96」にゲーム中に聞いたことがないボイスが収録されてるんです。

たとえば、ギースの「デッドリーレイブ！」とか…。

なにか隠された必殺技があるんでしょうか？　アテナのフェニックスファングとか、草薙京の草薙の拳とかあるんでしょうか？　私は出したことがないのですが、友人は出しているのを見たといっています。

どうか技の出し方を教えてください。お願いします。

●PN／斉藤有紀（大阪府）

お答えしましょう。

あのCDに収録されているボイスにはゲーム中に使われなかったボツ技のボイスも入っています。

デッドリーレイブも草薙の拳もフェニックスファングもボツになった技のボイスなので、ゲーム中にどんなコマンドを入力しても出ません。

KOF'97に期待しましょう。

（平田）

私は「天草降臨」に出てくる新キャラクター、火月にメロメロな20歳の乙女です。火月のちょっぴり意地っ張りな態度やセリフ…あぁっ火月ぃぃ！　かわいいよう。

で、質問なんですが、1月号に火月のプロフィールが掲載していたのですが、身長と体重が昔の単位なので、いまいちピンときません。cmとkgで教えてください。

●PN／柏　火月（千葉県）

1尺は30.3cm、1寸は3.03cm。1貫は3.75kg。これから計算すると、火月の身長は約175.7cm、体重は約67.5kgになります。

（平田）

読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。「可能性」の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。

概略としては、◎=一部移植決定or可能性濃厚（75%以上）、○=可能性あり（74～50%）、▲=ちょっと苦しい（49～30%）、△=ほぼ無理（29～10%）、×=絶望的（9％未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないによって、印には大きな差がつきます。

なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル（ジャンル）　メーカー	ポイント	可能性
①サイコソルジャー（アクション）　SNK	502P	▲
②天外魔境シリーズ（RPG）　ハドソン	415P	○
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）　セガ	363P	△
④アテナ（アクション）　SNK	271P	▲
⑤怒シリーズ（アクション）　SNK	262P	▲
⑥ぷよぷよシリーズ（パズル）　コンパイル	226P	△
⑦シャイニングフォースシリーズ（RPG）　セガ	204P	○
⑧へべれけシリーズ（エトセトラ）　サンソフト	201P	◎
⑨大戦略シリーズ（シミュレーション）　セガ	180P	○
⑩闘神伝シリーズ（格闘アクション）　タカラ	160P	△
⑪クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）　SNK	157P	×
⑫ストリートファイターシリーズ（格闘アクション）　カプコン	139P	△
⑬アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）　ビデオシステム	134P	○
⑭ガーディアンヒーローズ（RPG）　セガ	132P	○
⑮マジカルドロップ（パズル）　データイースト	105P	▲
⑯パズルボブル2（パズル）　タイトー	98P	△
⑰恋こいしましょ（花札）　ビスコ	97P	○
⑱ボンバーマンシリーズ（エトセトラ）　ハドソン	81P	◎
⑲サクラ大戦（シミュレーション）　セガ	69P	○
⑳鉄拳シリーズ（格闘アクション）　ナムコ	67P	▲

＊印はCDのみの移植希望。

オープンテラス 11月のとある日のス・テ・キなニュース♡　アルゼンチンの銀行での事件。なんと防犯カメラに向かってケツを出し、懲役5年の判決を受けた人がいた（笑）。それ以来、うちのKOFから彼が消えたのはいうまでもないだろう…。

●PN＝日高さとる（秋田県）／実は実話だ。そうか、アルゼンチンはそんな厳しいのか。ブラジルチームが復活したら、彼らのステージでの挑発は気をつけなきゃねぇ、ジョーさん。それにしても、半ケツで懲役5年の判ケツとは…。（編）

オープンテラス 服部半蔵一家。妻の楓、長男の真蔵、次男の勘蔵。これで忍犬の獅子丸（好物ちくわ）がいたらパーフェクトなのになぁ…。ニンニン。●PN＝小笠原志保（宮城県）／ホントだ！　服部一家だ！　これでライバルの名前がケムマキだったら最高だ。天草のケツをペンチでつねったら、まわりの人間は即死ですかね？（編）



今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

京と庵の替え歌を あのドリフのテーマで！

KOF'96の替え歌を、ドリフターズの「いい湯だな」でうっかり作ってしまいました。温泉に入ってる京くんに（Ⓒ CDドラマ）歌って欲しいです（笑）。それでは失礼します。

キング・オブ（あはは ん）
ファイターズ（あはは ん）
燃える炎にCボタン
食らったね（あはは ん）
食らったね（あはは ん）
いくぜ草薙　オロチナギ!!
ばばんばばんばんばん
お留守だぜ！
ばばんばばんばんばん
ガラあきだぜ！
ばばんばばんばんばん
ボディが甘えぜ！
ばばんばばんばんばん
な、燃えたろ？

オロチの皿（あはは ん）
暴走だ（あはは ん）
切れる八神に敵はなし
笑ったね（あはは ん）
笑ったね（あはは ん）
ニヤリバクバク　八稚女だ!!
ばばんばばんばんばん
そのまま死ねッ！
ばばんばばんばんばん
今さら命ごいか？
ばばんばばんばんばん
楽には死ねんぞ！
ばばんばばんばんばん
また来年！

★PN／桜優香（兵庫県）

編：1番が京ちゃんで2番が庵くんの歌なのね。セリフのところがぴったりで最高です。でもやっぱり、本家本元の加藤さんの声が頭をよぎってしまいますね♡「また来年！」っていうのもKOFならではでいい感じです。（稲葉）

SNKが新たなゲームを!? その名も"プリンスメーカー"

ここだけの話ですが、SNKが内々に新しいゲームを開発しているそうです。タイトルは"プリンセスメーカー"ならぬ"プリンスメーカー"。育てるのはもちろん「SNKのプリンス」の彼です。

最強の格闘家にするのが目的ですが、育て方次第ではさまざまな結果になるとか。

でも息子にばかり手をかけて、夫の柴舟を構ってあげないと、すねて出ていってしまうので気をつけましょう。

…ホントに作りません？

●PN／水鏡俊紀（群馬県）

編：こんなゲーム本当にあったらいいですね。でも、息子にばかり構って、ダンナさまが出ていってしまったあげく、その手塩にかけた息子まで3留だなんて…。どこで育て方間違えたのかしら？

ちなみにこういったゲームが出る予定はありませんので、ご注意を♡（稲葉）

チャンの替え歌に続け!! 「泳げチョイくん」!?

11月号にチャンの歌が出たので、チョイの歌を作りました。元歌は「泳げたいやきくん」です。

毎日毎日僕らはテコンドー
修行させられやんなちゃうよ
ある朝僕はキムのおじさんと



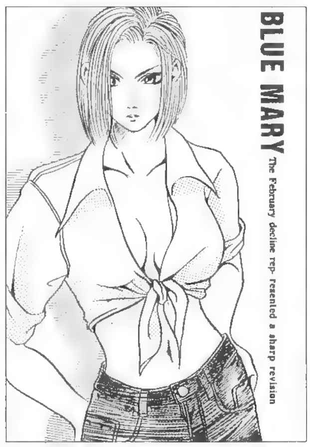
●PN／高瀬彰（新潟県）
水使いのお兄ちゃん、美人さんっすね。新潟は雪か…。東京じゃあんまし降らんからなー。雪国の人、頑張って下さいネ。



●PN／水神いさぎ（大阪府）
受験勉強大変だね。もうちょっと頑張ったら、すぐにゲームできるようになるよ。にしても、トーン使わずにここまで…すごいね。



●PN／七りいら（福井県）
感じの違ったナコちゃん。何かちょっと痛そうじゃね。ナコって闘った相手でもちゃんと手当してあげてそう。気のせいですか？



●PN／マリー使い（茨城県）
久し振りだねマリー♡　相変わらず色っぽいネ。今度の衣裳もカッコイイし、楽しみだねえ。またアントンも出てくるのかな？

結果は2月



大穴で自分かい？　でもこの2人にもかなり投票あるんだよなあ…。発表間近、あなたは誰にかけますか？　な〜んてね。

●PN／機械魚（宮城県）

そう見える



赤い刀ってのはねえ…。でもいちいち拭いてたら、その間に攻撃食らってサヨナラ、って感じだし。冷静に指摘してる蒼月がイイよ。

●PN／機械魚（宮城県）

喧嘩して乱舞入れられたのさ
久々乱舞を浴びたけど
案外気持ちがいいもんだ
修行のメニューはつらいけど
気持ちいい汗心がはずむ
その晩キムさん夜なべして
僕の鉄ヅメ磨いていたよ

新作サムライを祝して、来月はシャルロットの替え歌だ。半分できたので、間もなく完成するでしょう。

●PN／半蔵門（愛知県）

編：「久々乱舞を浴びたけど、案外気持ちがいいもんだ」ってところがちょっと危なくっていいですね。その夜チョイの「鉄ヅメ磨いていた」キムさん、っていうのもほのぼのしてるし。なんかキムチームの普段の生活が歌われているようで、かわいい替え歌でした♡

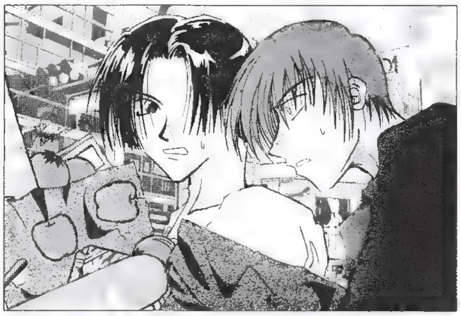
シャルロットの替え歌も楽しみにしてます♡（稲葉）



●PN／水野将（岡山県）
筆描きのイラストってのもサムスピにはぴったり！　でいい感じやね。相変わらずお美しい天草。ところで真蔵クンって母親似？



●PN／青名（北海道）
クラーク様っすか。この人の帽子取った姿とか見てみたいなあ。鍛えられた筋肉がステキっ。このライターは大佐ですか？



●PN／伏見涼（和歌山県）
おっ、2人で仲よく買い物かい？　一週間分の食料とか？　このさりげない歯ブラシがね…。どこに持って帰るのかな？

こんな空耳

良い子の基本は早寝早起き？

私はずぅぅーっと'96のクラウザー一本目の勝ちゼリフ「9時に寝なサイ」といってるのだと思っていた…。「何いってんのコイツー!?」とゲーセンでひたすら笑ってた私って一体…。

●PN／高秋実月（兵庫県）

本当に多いな、カイザーネタって。まあ英語は空耳の基本だしね。でも9時に寝ろって、カイザー実は早寝早起きのいい子ちゃんだったのか？　とりあえず45点を進呈するぞ。

隠し必殺技発見？ 俺にも動物ワザが!!

KOF'96の俺の闇払いの「どうした？」が友達の妹曰く「カモシカ」に聞こえるらしい。カモシカが俺の手から放たれて、地をはっていく様を想像してしまい、笑いが止まらなかったりする。

●PN／俺健太郎（三重県）

これは聞こえない気がする。でも、はがきに書いてあったカモシカを放ついおりんのお姿がベリーナイス！　だったのだ。ぜひイラストを送ってほしいな♡　ということで、点数は24点を進呈しよう。

愛のてほどき

はじめは甘く、あとで辛い その名も「紫舟」せんべい！

先日、お菓子をたべていてびっくりしました。何にびっくりしたかというと、菓子の袋に「紫舟」と書いてあったのです。

ちなみに味は、はじめは甘く、あとから辛くなり、僕の口には合わなかった。

●PN／おでんのタマゴ（愛知県）

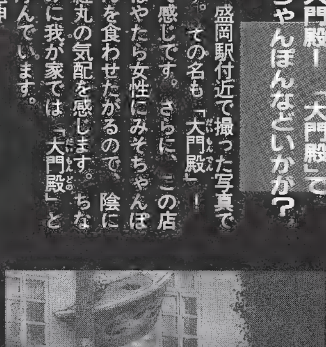
編：送られてきた菓子の袋には確かに「紫舟」の2文字。イカす菓子だ。唐辛子せんべいだったらぴったし。（蒲地）

大門殿！「大門殿」でちゃんぽんなどいかが？

盛岡駅付近で撮った写真です。その名も「大門殿」！って感じです。さらに、この店はやたら女性にみそちゃんぽんを食わせたがるので、陰に紅丸の気配を感じます。ちなみに我が家では「大門殿」と呼んでいます。

追伸

久しぶりに「大門殿」のあたりを通ったら、店の名前が「盛岡ちゃんぽん　あっぱらーメン」に変わってました…。あぁ、つぶれてしまったのか…。



★PN／龍胆院美月&けぶけぶ庵々（岩手県）

編：こりゃナイス！　店構えからして、いかにも「大門」っぽいねぇ。しかし店の名前が変わってしまったとは残念だ。（蒲地）



●PN／合成洗剤イムる（岐阜県）
「そこですか！」って見た瞬間思いましたよん。やっぱり誰でもそう思うのよ…。応援しとるから、受験頑張るんだぞい。



●PN／るいかわみか（神奈川県）
本当に可愛いねーティセ♡　この子の瞳ってどんな感じなのかなー、なんてことが気になる今日この頃。だって見たくない？



●PN／坂崎にちか（大阪府）
あったかそーなマフラーが可愛いネ。いつもの道着じゃ寒いもんな。誰かと待ち合わせしてんの？　うきゅー、あっためたげたい！



●PN／くぬぎ山（千葉県）
プーって…くまなのか？　くまさんだったのか!?　もしかしてサンリオピューロランドでバイトしてんのか？

オープンテラス　うちの母（48）は、たまにどういうわけか、ユリ言葉をしゃべる。「疲れたっち」「風呂入るっち」「寝るっち」。やめんかっ!!　●PN＝しのざきなな（広島県）／それたぶんアレだよ。お母さんは『余裕っちクラブ』に入ったんだよ。ところで何のクラブだっけ、これ？　なぜか脳裏に浮かんできたんだが…。なんにしてもお茶目な母上で、よいことじゃ。（編）

チョイ・ボンゲはKOF'97で自分が藤堂と同じポジション（つまり背景化）にされてしまうことを恐れ、負け台詞が「お手紙ちょうだ〜い！（KOF'97出場希望キャラキャンペーン宛）」になったらしい…。●PN＝裏百式テリ焼き（神奈川県）／なるほど。するどい先読みだったのね。ところで、このチョイの負け台詞が「お手紙ちょうだ〜い！」に聞こえるっていうネタが空耳コーナーに殺到してるんだけど…。それ空耳じゃないって!!（編）



ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

キャラの決めポーズのヤバイ組み合わせを発見！

12月号の美麻らと様の話に＋αして。同様のことが、KOF'95の紅丸、庵、ラルフでもできます。特に必見はラルフ!! 見方によってはものすごくヤバイ感じです。

また、KOF'96の場合は、キャラ選択時がおもしろいです。例えば、京、レオナの順や、アテナ、舞、ジョーの順でキャラを選んで、対戦の順番を決めると…ここから先はお楽しみです。ぜひお試しください。フフフ…。

●PN／結城伊織（神奈川県）

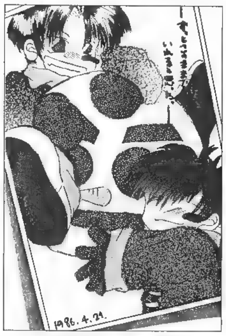
編：あーあー、あの"ゲンスウと京をギリギリまで近づけた状態でドローにすると…"ってやつね。確認してみたところ、結城さんのいう通り、ばっちり見えましたぜ。確かにラルフのは他よりちょっぴりいい感じだったよ。

'96のキャラ対戦の順番ネタも面白かった。"京、レオナの順"は京ファンにとっては怒ゲージものかもしれないなぁ。3人目に、ジョーとか大門とか、怖そうな人を持ってくると効果的。（蒲地）

ネオジオの魅力は多彩なキャラタイプにあり！

ネオジオの魅力は、やはり何といっても無敵のキャラ人気でしょう。ネオジオゲームに登場するキャラは、老若男女から、美形キャラ、色モノキャラ、オヤジキャラまで幅広く、それぞれのキャラの設定も細かく、個性がしっかり出ています。そんなところが、他社のゲームキャラと一線を画した人気を持つ理由だと思います。

それにハタチのダブリ（ト



●PN／柳原浩司（埼玉県）
10年前かあ…この頃は仲よしさんだったのかねえ。仲よくしなさいとちづるさんもゆーとりますし、またこんなふうにできればいーね。



●PN／裏百八式改（島根県）
真サムやね。って違う？ 何か最近主役としての影がうすいよーな覇王丸ですが、全然強いしカッコいいもんネ！ フォローかよ…。



●PN／関忍（大阪府）
ちと意外なカップリングじゃね。何か庵が超嫌がりそう。でもちゃっかり乗せられたりしてね。案外人がよかったりして…。



●PN／蒼桐瑞姫（大阪府）
女で彼女って、何かヤバくないっすか!? でもこーいう彼女持ったら、何かと色々大変でっせ。オロチとかオロチとか庵とか…。

タカの十番勝負

文／修羅騎士 鷹



第7発目：俺と火っづさん

ども、たかっぴーです。今回は本来の路線に戻りましゅ。天サムの対戦で火月を使っての出来事なんですが…あっ、使ってない人には申し訳ないっす。では、はじまり〜。

とにかくやればやるほど面白い？ キャラなんだけど、新宿のとあるゲーセンで羅刹の方をプレイしていて、うめぇ半蔵使いの人と対戦をした。が、そいつに火月の華ともいえる連続技を決めることがまったくといっていいほど叶わなかったのだ。何故かというと"斬られたら消える（ガルにもいえるが）"という行動によってだ。連続技のシチュエーションが大体決まっている火月だが、その中で代表的な防御崩し（引っ張り）→遠距離立ち中斬り（踏み込み中斬り）→六道烈火、という基本でなおかつ重要視されるものが"消え"によって完全に無効化された。このままではラチがあかねぇと思った俺は、普段入るはずのない六道烈火をいきなり出してみた…見事ヒット。引っ張り→中斬り＝消え。と頭にインプットされていたらしく、引っ張りからいきなり六道を読めなかったらしい。でも俺もこんなバクチは何回もやりたくないので、単発の中斬りで止めて（安定）"消え（地斬）"をガードして反撃つーのもやった。もちろん相手も"うめー"と例えた人だから他の部分でも上手かった。結局その対戦では負けてしまった俺だけど…あひ。

結局くだらん話し？ で終わったけど、ホントに対戦は面白いよね。ではおやすみ!!

若いんだもん



ちょっとつかむところ間違えちゃったのネ♡ 男の子だもん、しょーがないよね。でもアンタ、彼女いるんと違うんかい？

●PN／一条将臣（神奈川県）

ドラマでよくあるアレ



あるある！ しかしこういう場合は、ふつう男と女じゃ…お約束ネ♡ その後のビッグの容態が気になる今日この頃…。

●PN／あじ・ちきん（広島県）

リプリ?）高校生や、パンツ一丁のムエタイチャンプ、試合に勝つと脱ぎ出す一家など…普通なら即ボツになりそうなキャラをガンガン採用するSNKさんも、メーカーとしてある意味一線を画しているといえます（笑）。

でも、そんなところがユーザーにウケているんだからチョベリグ（死）です。

これからもどんどんニューゲームが出てくると思いますが、「次はどんなキャラが出てくるんだ?」とユーザーを期待させてやまないSNKさんのキャラ作りには脱毛です。もとい脱帽です。

★PN／部長アキヤマ（東京都）

編：確かに。ジョーとか、東さんとか、パンツ男とか、挑発に尻を出す人とか、他にはいないような際どいキャラが多いもんね。

美形好きから色モノ好きまで、幅広いユーザーニーズにも、ばっちり答えてるわけでしゅね。あとは"オバサマキャラ"がいれば、いえ～いカンペキ♡ かね？（蒲地）

カチカチコントローラー万歳！友達にリベンジ成功!!

そう！ そうですよ12月号のピョン吉さん…じゃなかったむらよんさん（ゴメンナサイ）。やっぱりカチカチコントローラーですよね！ 僕もそう呼んでいます。

ところで僕もゲーセンによくいくんですけど、レバーだとちとムズい連続技や、とっさな切り返しとかができなくて、友達に「オマエ弱えーよ。もっと練習せい」なんていわれます。そんな僕でも、あのパッドなら、そいつらをイジめることができます。

とにかく、こんな使いやすいパッドを開発してくれたSNKに感謝感謝。でもやっぱりレバーでうまくなりてぇ！

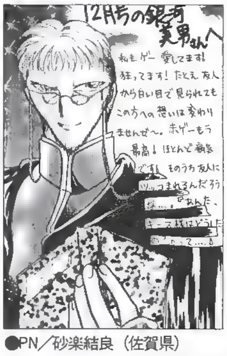
●PN／天獄極楽落とし（長野県）

編：カチカチマニアって結構多いんだね。

自分もパッド苦手なんだけど、パッドでも上手い人は上手いんだよなぁ。でもパッドだと、避けとかふっ飛ばしとかちっとキツイからねぇ。レバーで上手くなりたいなら、レバコン買うのをオススメするよ。（蒲地）

KOF'96、何といっても声優さん＆ボイスが最高!!

KOF'96。なんといってもよくしゃべる!! NEO・GEOのキャラ声優がなんと22



●PN／砂楽結良（佐賀県）
キノコ大好きのとっても元気な牧師サマ。1度教えを説いてるのを見てみたいよ。教徒になりたい人、手をあげて！



●PN／くびきり（東京都）
いつになったら彼は篝火サンの元にいけるんでしょうね。それまで元気なゾンビくん（ファンの人スマン）で私たちを喜ばせてね♡

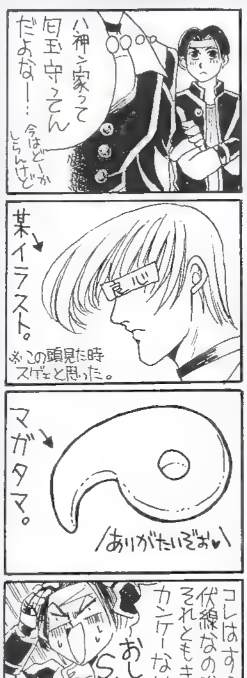


●PN／しいあ萌（茨城県）
超可愛いんだよネ。19歳には見えんのう。やはりあの半ズボンのせいかっ？ 実はニーパッドがとっても気になる今日この頃。



●PN／梓こん（岡山県）
私服の2人。個性出てていいですネ。KOFもすっかりこの人たちのお話になっちゃったなあ。ファンの人はウハウハですにゃ♡

おしえてSNK



何なんだ、この相似はっ！ 実際この頭やってみようと思ったことがあったんだけど、やる勇気がなかったワシでゲス。あひゃ。

★PN/真島圭（三重県）

あの技



これって体力回復だけじゃなくて、お腹もいっぱいになるんかい？ 覚えたいのお～。ラルフも不幸じゃが、クラークも今後は…。

●PN/泰造パンチ（熊本県）



●PN／田中和仁さん（東京都）
実は他コーナーのをゲットしました♡ KOFがすっかりオロチの話になってるから切り離しては、というご意見。それもいいかもネ。



●PN／蒸気殿沙（石川県）
実は現代っ子なお姉サマ。ふだんはどんな服を着てるんだろーね？ サラサラヘアもよいが、私はふっ飛ばしが大好きじゃ♡



●PN／金子哀弥さん（茨城県）
昔の版画風の閑丸クンですにゃ。いつもと感じが違ってカッコいいですネ♡ 鬼であり人である彼はこの先また苦労するのかな…。



●PN／草神葵（島根県）
カッコイイ服やね。アイドルと一緒にいるんだから、やっぱりオシャレなのかな。拳崇のイラスト少ないんだよ…もっと描いて下サイ。

オープンテラス

「サムライスピリッツ天草降臨」の風間蒼月を見て、「あれ？ なんか今回の右京、雰囲気変わったな?」と思った奴は俺だけじゃないハズだ!! うおー!! ●PN＝深瞬由来（熊本県）／「サムライスピリッツ天草降臨」の風間火月のEDを見て、「蒼月はゲーニッツの祖先に違いない！」と思った奴は俺だけじゃないハズだ!! にゃ～!!（編）

NF通販コーナー、いつも利用させてもらってます♡ 非売品多いし、いうことなし。サムライとか餓狼とか新作も出たことだし、これからも新商品増えますよね？ ●PN＝黒風影虎チャクラ（鳥取県）／いつもご利用ありがとうございます。今後も、KOF'96ステッカーやRB餓狼スペシャルのグッズなどの新商品を販売予定してます！ ちなみに、よく質問がくるんですが、コスパ商品のモデルさんは、編集部の人間じゃないんですよ。（サービス部）

人も出てるんだぞ〜。知ってたか〜？

プレイヤーとしては、あれだけ技名やかけ声を出してくれると、なんかとてもうれしい（オレだけか？）。ましてや、各キャラの決め台詞をいってくれるんだから、いうことなし。あれがあるから、各キャラに入れ込んで、力を込められるんだと思う。

例えば、ラルフが「ラルフキッーク！」と叫んでくれなかったらあの技はそんなに使われなかっただろう。庵のボイスがなかったら、何人の人が庵ファンでなかっただろう。

SNKさん。これからも今まで通りボイスに力を入れて、各キャラをもっとしゃべらせてくださいまし〜（個人的にはマチュアのボイスがムチャ気に入ってる）。

●PN／プリズムハート（千葉県）

編：確かにスゴイよね。KOFってキャラ数もハンパじゃないから、当然声優さんの人数も多いわけだ。

持ちキャラがかっちょいい声で技名とか叫んでくれるのって、誰にとってもやっぱ楽しいもんだよ。

（蒲地）



●PN／美紀（神奈川県）
いっきまーす♡ って声が聞こえてきそう。'96はスカートじゃないのがちょっとショック…制服で闘ってくれんかね？ 無理か。



●PN／空飛さみ（宮城県）
悩殺少年（青年？）＆番長。長いロード時間もこれでOK！ って感じ♡ 対ボス戦はNF＆攻略マニュアルで研究してネ。CM。



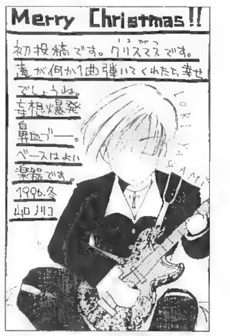
●PN／高天亮攸（宮崎県）
私の初プレイは麻酔で動かない指との闘いでした（笑）。歯が悪いと力が入らなくて、コマンド入れらんないよー。早く治してね♡



●PN／202（愛知県）
うひょーカッコイイっ！ 何か見るからに忍者！ って感じが出てていいっス。しかしおぬしも気が多いでござるな、ニンニン。



●PN／岸原誠（宮城県）
素直に『しゅういち』と読んでしまってから『スイルじゃん！』と気づくワシ。…おバカです。鳳凰脚、超カッコイイよね！



●PN／山口ノリコ（福岡県）
庵は年越しライブとかやんないのかな。そんなのあったら何をおいても駆けつけちゃいそうですネ。…妄想じゃよ。スマンね。

ネオジオ特選同人誌コーナー

嵐のマラカス




●KOF'95のライバルチームONLY本！ 本当にこの3人しか出てこないのだ！／B5／オフ／60P／700円無記名小為替+270円切手／〒996 山形県山形市芳野13-2 市川貴子（発行：FIREGUNS）

続・バンダナ&ベルト物語




●京のバンダナと庵のベルトが主人公という本！ 一風変わってるけど可愛いぞ！／B5／オフ／30P／400円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒514 三重県津市大字小舟566-121 行寿薫（発行：BOMBERS）

極限幕の内




●龍虎外伝のオールキャラ本。サカザキ親子が中心でギャグ中心！／B5／オフ／32P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-9-28 コーポ東海林201 瀬川小百合（発行：つづれ屋G）

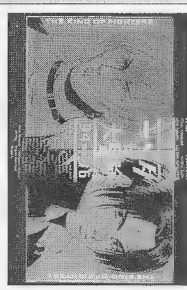
忍夜恋曲者




●覇王丸×閑丸がメインの斬紅郎無双剣本。とにかく閑丸がみんなに愛されている本です！／B5／オフ／60P／800円無記名小為替+250円切手+宛名シール／〒146 東京と大田区千鳥郵便局私書箱14号 篠崎一夜（発行：裸の刃を持つ男）

キンタの大冒険





●KOF'94〜96のオールキャラ本。全編4コマギャグなので読みやすくてグー！／B5／オフ／52P／600円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒192-03 東京都八王子市鑓水2丁目1479-16 ハイツピア16 103号 高橋美香（発行：慶櫻義塾）

オオカミのあしあと




●餓狼発売5周年を記念して作ったという餓狼+KOF本。アンディが中心かな？／A5／オフ／132P／千円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒922-04 石川県加賀市片山津町タ-6-3 佐藤清美（発行：桜吹雪）

▶読者通信欄〜パオパオカフェへようこそ！

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！〝賞品稼ぎ〟もかなり大歓迎!!

【読者通信欄〜パオパオカフェへようこそ！】

〈大自然のおしおき〉
・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

〈今月の隣人愛〉
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

〈今月のコンビネーションアタック〉
・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

〈ネオジオの肖像〉
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

〈裏技コーナー〉
・読者の裏技や得意技を大募集!! 優秀なものには賞品を進呈！

〈愛のてほどき〉
・技系以外のおかしな〝ネタ&写真〟を募集。秀作には賞品を進呈!!

〈メーカーへの要望&質問〉
・意見も受けつけてるよん。

〈Q&A〉
・ネオジオに関する質問をどんどん送ってね。

〈キャラ♡レター〉
・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。

〈4コマまんが〉
・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

〈移植希望ソフト〉
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

〈文通&募集コーナー〉
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

〈キャラクターランキング〉
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

〈オープンテラス〉（欄外コーナー）
・180字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もあり。

【天晴】
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は98P。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用者には賞品を進呈。詳細は106P。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は97P。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切りは毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、ネオジオグッズです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

オープンテラス
私書箱作ってください。●PN＝ともK（千葉県）／私書箱作ると、ハガキ取りにいかなきゃいけなくなるからやだ。（編）

KOF'96の八神ステージに紅丸を発見！ やや右後方です。しかも隣にはいつもボツキャラになるオサム君が…。●PN＝穂上純矢（愛知県）／ホントだ。紅丸はよく分かるが、手前のはオサム君かなぁ？ だといいね。ちょっと待てよ。紅丸の隣にいるのってテリーじゃない？ とすると、さらにその隣にいるのは、テリーの引きとった子供か？ 夢が広がるねぇ。（編）

文通&募集コーナー

●サムスピ、KOF'96が好きな人、特に閑丸、蒼月、火月、ラルフが好きな人、文通orイラ交して下さい。男女年齢問いません。17歳・女。
〒822 福岡県直方市上頓野435-1 上川由希子

●WH、ニジマス、サムスピ、餓狼などが好きな方、文通して下さい。ADKゲームFANの方なら大歓迎です♡ キャラクターについて話せる方だと嬉しいです。男女不問。切手は入れて下さった方が、返事がちょっと早いです(笑)。16歳・女。
〒651-11 兵庫県神戸市北区鈴蘭台北町6-8-23-2 松岡はつみ

●餓狼伝説、KOF、侍魂、龍虎が好きな方、僕と文通しませんか？ ちなみに一番好きなキャラはギース様です。そうでない人もOK。遠いところの方でもいいです。男女年齢不問。返事は必ず出しますのでよろしく。14歳・男。
〒036-01 青森県南郡平賀町荒田北稲村251 成田政輝

●サムスピの大好きな方。特に閑丸、幻十郎、蒼月。文通&イラ交して下さい。男女年齢問わず。初回のみ80円切手同封でお願いします!! ペーパー同封も歓迎っス。16歳・女。
〒792 愛媛県新居浜市松ノ木町4-31 丹かなえ

●京♡ユリ、またはロバ♡ユリなどのカップリングが好きな方、ぜひ文通、イラ交致しましょう。男女年齢まったく問いません。初回のみ80円切手を同封して下さい。同人のことをいろいろと教えて下さる方も募集。12歳・女。
〒370-07 群馬県邑楽郡千代田町上中森942-2 石川知加実

●コテコテのサムスピフリークである僕と文通してくれませんか？ KOF他、たいていのSNK格ゲーは話せます。男女年齢不問。特にイラ交できる方大歓迎!! 17歳・男。
〒848 佐賀県伊万里市大坪町乙4698-3 中島諭宇樹

●無料配布本「夢稜覇威風BOMB!!」5号（一般）が出ました♡ 内容は主にKOFです。読んでみたいなと思われた方は、返信用封筒（自分の住所氏名を書いて、90円切手をはったもの）と「5号（一般）をくれ」というメモを入れてご連絡下さい。本を送る時に2つ折りにするけど許してね。
〒751 山口県下関市みもすそ川町11-18 桝田三代子

●お友だち大募集！ 格ゲーが好きな方、一緒にゲームについて語り合いませんか？ 男女年齢問いません。お返事は必ず書きます。初回のみ切手同封でよろしくです♡ 17歳・女。
〒121 東京都足立区六月1-28-18 青柳奈穂子

●KOFやサムスピなどのゲームが好きでゲーセンで対戦してくれる方、指導してくれる方、または庵×京に狂ってしまった方や同人してる方、コスプレしてる方、文通やイラ交して下さい。男女年齢不問。初回のみ80円切手同封で。お返事確実です。特に庵×京の方！ 求む。19歳・女。
〒559 大阪府大阪市住之江区南加賀屋3-5-16-306 漆原理恵

●侍魂が好きな方、文通もしくはイラ交して下さい。特に年齢の近い女の方、よろしくお願いします。初回のみ切手同封で……。16歳・女。
〒239 神奈川県横須賀市久里浜3-25-26 両角直子

●KOF、メタルスラッグ、マジドロ2などが好きな方、文通しましょう。県内なら一緒にゲーセンにいったりしましょう。なるべく年が近い人だと嬉しいです。お手紙待ってます。14歳・男。
〒368-12 埼玉県秩父市久那1728 浅見真矢

●格ゲーの中でサムスピシリーズが一番好きで右京大好きな方、もしくは我こそはという右京使いの方。年齢性別問いません。イラストも大歓迎です。22歳・女。
〒930 富山県富山市寺町けや木台162 田村尚美

●SNK格ゲー中心ゲームONLY&TTB所属声優（京、ナコルルの声優さん他）の未公認FAN CLUB「TTBでいこう！」を開設するにあたって、会員様を募集します。興味を持った方は80円切手同封のうえ、お問い合わせ下さい。
〒345 埼玉県南埼玉郡宮代町中央3-11-35 白田方TTB係

●格ゲーやアクションゲームの好きな32歳の主婦と友達になりませう。近県の方、KOF好きのアダルトな女性歓迎いたします。32歳・女。
〒565 大阪府吹田市樫切山10-6レジデンス大田II 302 飯尾佳子

●SNKの格ゲーが好きで、特にシャルロットが好きな方、一緒に遊びましょう。男女年齢不問。返事絶対出します。19歳・男。
〒193 東京都八王子市東浅川町700-17 日下部亮

●格ゲーが大好きで秦兄弟、庵、レオナ、ゲーニッツの誰か一人でも好きな方、男女年齢問いませんので80円切手同封でお手紙下さい。カップリングがある方は、ぜひ教えて下さい。15歳・女。
〒164 東京都中野区中野1-20-10-2D 徳野貴子

●庵×京（紅×京）ONLYサークル「Moon Dream」では会員様を募集しています。庵×京（紅×京）が好きな方、80円切手+アテ名カード同封でご連絡を。
〒567 大阪府茨木市田中町9-26 沼沢ひとみ

●格闘ゲーム、特にサムスピ、KOF、餓狼が死ぬほど好きな人、友達になってくれませんか。近くの人は一緒にゲーセンいきませんか。年齢近い人、お願いします。11歳・男。
〒021-01 岩手県一関市厳美町字若井原162-7 佐藤健郎

●KOF'96の好きな方、文通しましょう。私はクラークが好きなので、自衛隊関係の方大歓迎です。16歳・女。
〒822 福岡県直方市大字下新入571-1 万田亜由

●侍魂天草降臨本を作るにあたり、解答者様を募集してマス。お礼ありますので80円切手同封でとりよせてやって下さい。あと、お友達も募集してるのでこちらもよろしくネ。侍魂好きな方だとウレシーです♡
〒001 北海道札幌市北区新川4条16丁目639-27 吉田香織

●京、庵が大好きだという方、文通して下さい。あと、一緒に同人活動してくれる人も募集してます。年齢性別は問いません。初回のみ80円切手同封して下さると嬉しいです。20歳・女。
〒633-02 奈良県宇陀郡榛原町福地133-1-303 大野晴美

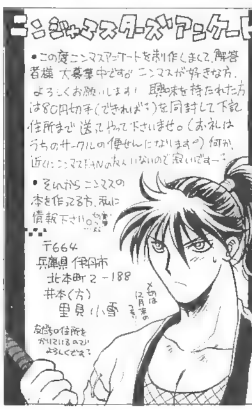
●新宿&上野付近でサークル活動をしたいと思います。主にゲーセン中心です。年齢性別不問で会員を募集します。うまい、ヘタはおいといて、ゲームを純に楽しみましょう。初回のみ80円切手同封で、返事は確実です。ついでに文通相手も募集します。テリー・ボガードやロバート・ガルシアが好きな人、よろしくお願いします。19歳・男。
〒143 東京都大田区南馬込1-51-3 荻野義隆

●サムスピシリーズが好きな方、文通またはイラ交して下さい！ 特にナコルル、閑丸、ガルフォード、幻十郎が好きな人だと嬉しいです。他のキャラでもOK！ 初回のみ80円切手同封で。15歳・女。
〒536 大阪府大阪市城東区放出西1-3-31 山口紗子

●不知火舞ちゃんが大好きorKOF、サムスピなどSNK格闘ゲームが好きな方、お友達になって下さい。切手不要&返事100%！ 同人やってる人だとすごくうれしいです。同人グッズもペーパー同封も大歓迎です。お手紙待ってます！ 13歳・女。
〒490-11 愛知県海部郡甚目寺町甚目寺字郷中152 久保寺望

●KOF'95、'96にハマっている方、文通しましょう。特に庵、京ファンの方。ヘタですがイラ交可で、同人封筒・シールなどもOKです。男女年齢問いません。初回のみ切手同封でお願いします。16歳・女。
〒701-42 岡山県邑久郡長船町福岡780 東原智子





売買&交換コーナー

●買い／ネオジオCD版「超鉄ブリキンガー」「神凰拳」を。希望価格を書いて往復ハガキで連絡下さい。
〒892 鹿児島県鹿児島市西坂元町36-13 満田拓磨

●売り／ぬいぐるみ（「サムスピ」覇王丸「餓狼SP」ギース・クラウザー・チンシンザン「餓狼3」ジョー）と、餓狼3テレカ（舞）を。さらに音楽CD「餓狼SPイメージアルバムPARTⅠ、2」「KOF'96」も。希望価格明記のうえ、往復ハガキで。まとめてでもバラでも可。多く買ってくれたらネオジオ本体についてくるコントローラーをさしあげます。送料そちらもちで。
〒010-05 秋田県男鹿市船川港女川字堂ノ前40-2 伊藤雄喜

●買い／キムかケンスウのコスチュームを安価で!! 写真とサイズ（分かれば）を同封して下さい。リストバンドやケンスウのニーパッドなどもついてるとますますOK!! よろしくう!!
〒970 福島県いわき市平字作町3-3-11 小島麻衣子

●売り／餓狼、龍虎2、WHのカード、神凰拳やその他のポスター、各種非売品を。80円切手同封で連絡下さい。リスト送ります。
〒754 山口県吉敷郡小郡町大字上郷1275清心寮 福島恵

●買い／ネオジオのカセットのシューティングゲーム、特に「ピューポイント」をなるべく安く。希望価格と支払い方法を明記のうえ、封書で。
〒384 長野県小諸市菱平2008上原弘次

●売り／サムライスピリッツ天草降臨のポスターなどを、希望価格で。欲しい方はリストを送りますので80円切手同封でご連絡下さい。
〒504 岐阜県各務原市小佐野町2-72 永縄正人

●買い／山崎竜二がメイン、または山崎が出ている同人誌を。本のタイトルと希望価格を書いて、80円切手+宛名シールを送って下さい。
〒950 新潟県新潟市中山4-12-13 渡辺麻衣

●売り／ネオジオCD「マジカルドロップ2」を、3千円位で。送料はこちら持ちです。
〒366 埼玉県深谷市萱場373-25 田苗大将

●買い／ファイティングスティックNEO2、リアルバウト、ニジマス（カセット）メモリーカードのどれかを。安価優先。連絡乞う。
〒658 兵庫県神戸市東灘区岡本6丁目2-17 早川隆

●交換／私の「パルスター」（ROM、美品）とあなたの「ラストリゾート」（ROM、美品でなくてもよい）をハガキでお願いします。
〒020-01 岩手県盛岡市青山2丁目16-7 曽利健太郎

●売り／ROM版のKOF'96（箱・説明書つき、超美品）を。希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡下さい。高価優先。
〒811-02 福岡県福岡市東区美和台6-1-12 金平一寿

●買い／ネオジオカセット「クイズ・キング・オブ・ファイターズ」を2万円で。美品希望。状態を明記のうえ、封書にてご連絡下さい。
〒246 神奈川県横浜市瀬谷区宮沢町1106-31 小林正樹

●売り／ネオジオCDZ（箱・説明書・CDコントローラー1個つき・美品）を2万5千円で。送料そちら持ちで、往復ハガキでお願いします。
〒037 青森県五所川原市広田下松149-2 山田弘志

●買い／ゲーム関連のグッズ、特にSNKのポスター希望。売ってもらえる物と希望価格を明記のうえ、封書で連絡下さい。
〒228 神奈川県座間市入谷4-3001-1座間ハイツ3-409 河野浩明

●売り／ファミコンソフト「アテナ」を。超美品。箱・テープなど全部そろっています。希望価格を明記のうえ、80円切手同封でご連絡下さい。
〒511-04 三重県員弁郡北勢町阿下喜2673-2 杉本陽輔



⇑求人倍増!就職抜群!生徒の高度な作画力とマシン技術に業界が注目!

完璧!コンピューターゲーム科

人気の秘密!6の理由とは!?

1. ゲーム制作に欠かせないアニメーション技術のノウハウが学習効果を倍増させる
2. 1クラスをさらに5〜6人の開発チーム編成。全員に目が行き届く徹底個人指導
3. プランニング、グラフィック、プログラムと広い範囲の技術と知識を修得できる
4. 生徒の得意分野を生かした、条件のよい就職指導と就職後のカウンセリング実施
5. 激しいハードの進化に対応。常に最新開発マシンときれいな新設校舎での授業!
6. 適正学費。合理化の成功で同種の学校にくらべ、年間20〜40万円もの低廉な学費





4月生
入学願書
受付中



イラスト●CG科2年・神田毅



最新開発マシンでの技術修得

・PowerMacintosh9500・PowerMacintosh8500・GATEWAY2000P5-200・GATEWAY2000P5-166・GATEWAY2000P5-133・GATEWAY2000P5-120・PC-9821V12・PC-9821V7・PC-9821Xe10・PC-9821Xa 9・PC-9801BX2　ほか周辺機器多数



授業は現場実践主義



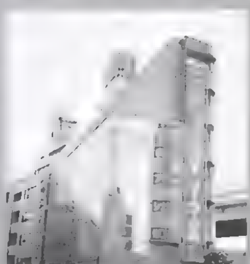
この学院のCG科は、ソフト開発会社なみのマシン設備を整えていて、先生方も現役のGデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。今はチームを組んでゲーム開発をしている。
(CG科2年在学・神田毅)

学院見学・入学相談・毎日受付

体験入学実施中

12月14日・土	1月18日・土	希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話
2月8日・土	3月8日・土	学年(職業)希望学科を明記し予約のこと

'97年度生・願書受付中!
◆アニメーション科
◆アニメーション声優科
◆コンピューターゲーム科
◆エアーブラシ彩色科
◆アニメーション美術科
◆漫画家プロ養成科
◆アニメキャラクター科
◆イラストレーション科
◆漫画原作シナリオ科
◆コミック編集者養成科



社団法人　日本漫画家協会賛助会員・社団法人 日本映画テレビ技術協会々員・財団法人 日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9　☎03(5276)1511(代)

入学案内書 [illegible]

新作ソフト発売予定リスト
（12月12日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	138M	発売日未定	価格未定	100%
マネーアイドルエクスチェンジャー	フェイス	パズル	78M	1月15日発売予定	価格未定	100%
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
QP	サクセス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	80%
マジカルドロップ3	データイースト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	50%
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	394M	発売日未定	価格未定	?%
◆NEO・GEO						
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	146M	1月31日発売予定	¥29,800	100%
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	発売日未定	価格未定	100%
マネーアイドルエクスチェンジャー	フェイス	パズル	78M	発売日未定	価格未定	100%
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
マジカルドロップ3	データイースト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	50%
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	394M	発売日未定	価格未定	?%
◆NEO・GEOCD／CDZ						
K・O・F'96ネオジオコレクション	SNK	バラエティ	容量不明	2月14日発売予定	¥3,800	?%
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	146M	2月21日発売予定	¥5,800	100%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	3月28日発売予定	¥6,800	?%
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	発売日未定	価格未定	100%-α
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%-α
マジカルドロップ3	データイースト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	50%-α
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	394M	発売日未定	価格未定	?%

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

餓狼の新作、やったね。ビリーくん、がんばってギース様の敵をとるんだよ。でもクラウザーの部下なんかになっちゃだめだよ♡

…しかしコレ、なんて略したらいいんだろう? RGS?

●PN／優城夢架（兵庫県）

確かに『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』、どうやって略すか悩みますね。RB餓狼SPとかどうですかね? まだ長いか。じゃあ、RBSP、いやいっそのことRSでどうだって車みたいだな、ここまでくると。自分で書いててわけ分かんねぇ。（新井）

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』、サムスピがいちばん好きな私にとって、これほどプレイしなくてはならん！と思うゲームはありません！

格ゲーは下手だけど、RPGなら自分でも満足できると思います。

発売が毎回のびてますけど、どんどんよいものになっているのなら、私は待ち続けます！サムスピを愛し続ける限り！（笑）

●PN／蝦蟇霜流（京都府）

そんなあなたにナイスな朗報。ついに武士道烈伝の発売日が決定しました！その運命の日は3月28日。今まで待ちに待ちましたが、今度こそこの日で決定（のハズ）。

しかもこの発売日、まさに春休みのまっただ中。これは1日中RPGづけになってる人が全国で続出か!? っていうのは少し大げさにしても、早くやってみたいっスね。（新井）

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	451P
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	97P
3	ティンクルスタースプライツ	47P
4	ネオ・ボンバーマン	45P
5	BREAKERS	23P

こんなゲームあったらいいな

「マジカルドロップ2」はもう全キャラクリアしてしまって、とてもヒマです。そこで考えたゲーム、というか続編（『3』?）がこちら…。

基本的には前作と一緒だけど、キャラクターを前作のフールからエンプレスの10人＋新キャラで、全部でなんと20人まで増やす（最強!）。もちろん新キャラもタロットカードにちなんだヤツ。たとえばラバーズとか、死神とか…。

中ボスがエンプレス、大ボスにブラックピエロ、最終ボスはまだ不明。

ドロップの種類も今までのやつだけじゃなくて、もっと色々と増やしてほしい。

とにかく、こんなにたくさんのキャラならいいな、と思う。以上…。

●宮城貴良さん（沖縄県）

なかなかスルドイっすね、この手紙。

いや、確かに『3』の正式発表は今回がはじめてだけど、その存在自体は6月の『2』のゲーム大会で公表されてるから、スルドイ人ならすでにチェックはしてるハズ。本誌でもさりげなく8月号のトピックスに書いてるし。

しかし、いきなりこの人新キャラ（ラバーズ）を当ててるのがスゴイ！ まぁ死神、ってゆーかデスはまだ出てないけど。まだね（ニヤリ）。

というわけで、『3』の話は今号のリレーインタビューでばっちりスクープ。しかも新キャラのイラストも3点アリ。もう読むしか！（新井）

郵　便　は　が　き

お手数ですが
50円切手を
おはりください

112-□□

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社
ネオジオフリーク編集部
2月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク2月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は143Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

コスプレコーナー

天晴

正月だ！ 新年じゃ！ お年玉はもらったか？ ワシもほしいのう…。
とりあえず、めでたいぞ、イエ～イ!! ってことで、今年初めての天晴じゃ！

ナコルル



●PN／桜花雨竜（山口県）
天草バージョンの2Pナコルルじゃ。初めて天草のナコを見た時に運命を感じたとか。その気合いでコスプレ道を究めるのじゃぞ！

如月影二



●PN／AV69桟敷香（埼玉県）
おっ！ 気合い入りまくりの影二じゃな！ ちと後ろが暗いのが残念じゃ。なるべく明るいとこでの写真希望な。よろぴく。

風間火月



●PN／彩雲迦楼羅（岐阜県）
火月のコスプレ1番のりじゃ！ 「ウォォォ…!!」ってうなっている火月とのこと。火月って使うと楽しいよな。

牙神幻十郎



★PN／西村伊織（長野県）
真サムの時から幻十郎のコスプレをしているそうで…。すべては愛するキャラへの想いの成せる技だな。つうわけで、天晴賞進呈じゃ！

キム・スイル



●PN／まこと（愛知県）
なんか、キム・スイルのコスプレ多いのな。人気モンだなスイル。みんなカッファン氏のこともよろしくな！

ゲーニッツ



●PN／好きじゃあ♡（広島県）
PNの通り、ゲーニッツ殿を好いておるようじゃ。渋いもんな、あの人。首に巻いた蛇がなんともいえんのう。

今月の天晴スポット

今回で第7回を迎えることができた「天晴スポット」。新年早々、7でラッキーセブンとは、まったくもってめでたいの。



さぁて、新年最初のスポットに輝いたのは、愛知県の朽葉葵丸さんのチャン・コーハン（KOF'96版・2P）。
とにかく凝りたかった、という制作費用の内訳は？ ハゲヅラ：300円、ひげと髪：1200円、道着：1500円、帯：1200円、リストバンド：800円、鎖：2100円、鉄球（ビーチボール）：2000円で、合計9100円とのこと。
制作期間は1ヵ月位。こだわって作ったかいあって、当日は人気モノだったとか。



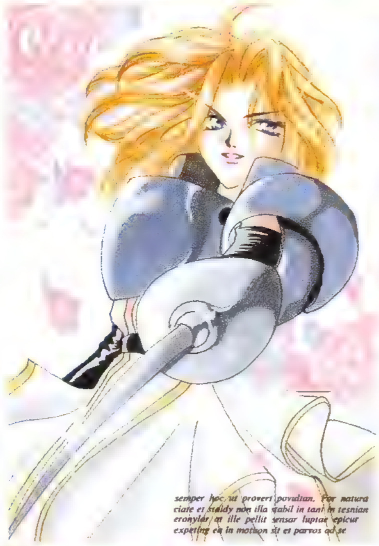
今年もみんなの気合いのはいった、スポットへのお頼りまってるぞ。コスプレ写真と衣装のパーツが分かる写真、それから、制作費用と制作期間を同封して、天晴まで。待ってるよ～ん♡

カラーイラストコーナー

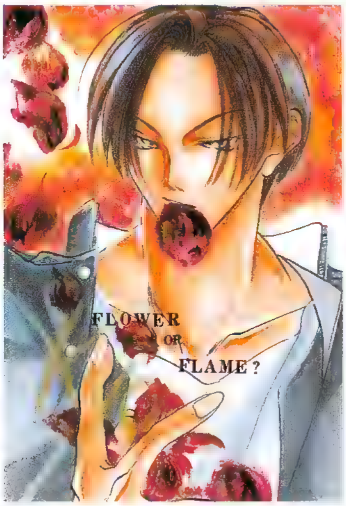
3パーセントの誘惑



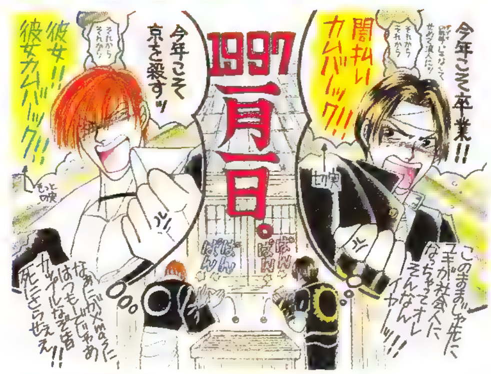
●PN／ギルバ花篝（北海道）
なぜか頭の中でOPの音楽が回る～。女性キャラが増えた'96のKOFが表れてるようですねぇ。赤と蒼の炎が対照的でイイ感じ♡



●PN／マリー使い（茨城県）
女王サマ～♡ 私に挑戦するとはいい度胸じゃないの！ って感じ♡ 向かうところ敵なしだネ。にしても、バラが似合うにゃあ。



●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
俺にさわるとヤケドするぜ！ な～んてね。炎か花弁か…どちらにしろ華やかで、京サマにはお似合いだネ♡



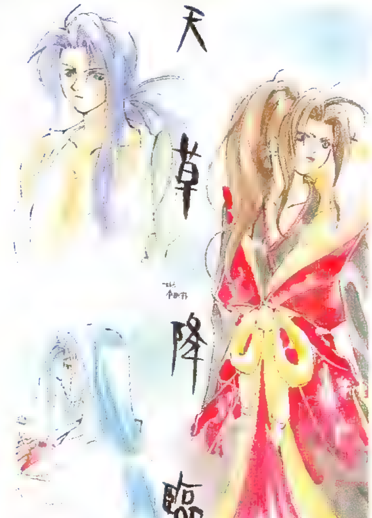
●PN／真島圭（三重県）
泣きながら叫んでます。柏手うつ姿が何か可愛くて笑えるにゃ。しかし何で2人で仲よく初詣にきとるんだ？ 実は仲よしさん!?



●PN／猪蘭丸（北海道）
対称的な兄弟デス。この2人の間で、葉月ちゃんも大変だったろうね…。兄弟3人仲よくすごしてたところとかも見てみたいよね。



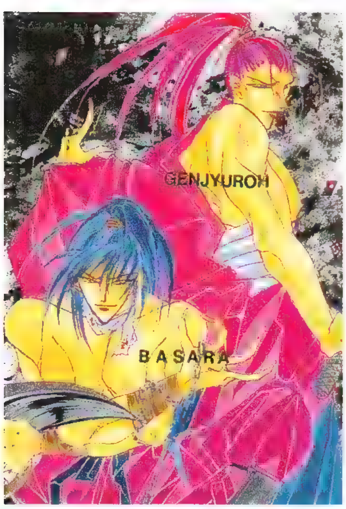
●PN／永岡岬（岐阜県）
新春！ って感じのナコちゃんでし。艶やかで何かめでたくていーね。今回お花は髪にさしてるのね。こういうのも可愛いですね♡



●PN／針田符子（大阪府）
美のカリスマチームだそーデス。美人さんぞろいでいいねぇ。そーいや、みんな髪長いね…やはり美形キャラの宿命なのかっ？

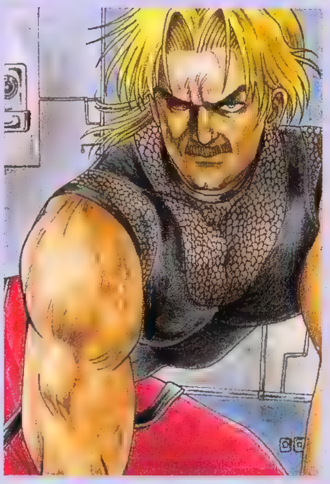


●PN／真山巧（岡山県）
まだ忍んでいるころのサスケとのコメント。うにゃあ、可愛い♡ カムイとかと仲よくしてたのかな。こちらこそ、今年もよろしくネー



●PN／中村薬弥（埼玉県）
なんか珍しい組み合わせ。でもイイ男2人でちょっと幸せ♡ 近寄りがたい人たちですが、銀は印刷でうまく出ないんじゃよ…ゴメンね。

今月の誘惑賞



★PN／あくあ（東京都）
ルガ様ったらセクシーっ!! しっかり誘惑されたよ…。リクエストに応えてくれて、超嬉しいデス♡ 就職、頑張って下さいね。



●PN／唯鷹雄（福島県）
黄ナコちゃんだね♡ 最初見た時はびっくりしたけど、ナコって意外と黄色も似合うんだよね。迎えにきてくれるの、待ってるね♡



●PN／坂崎拓海（滋賀県）
さらさらヘアーに涼しげな目元、はだけた胸元もいい感じ♡ 誰とタッグ組ませてるのかな？ にしても、後ろのカゲが超イカスよ！



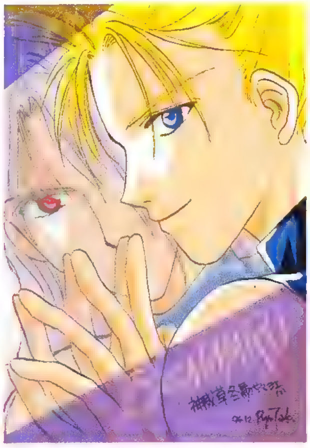
●PN／さかくら弥月（大阪府）
実は庵ファンだったんですかあ！ やっぱり庵って月に映えるなあ。そのうち月に向かって吠えたりして。んなワケないか。



●PN／北澤沙知（神奈川県）
うーん、ナイスバディやね♡ 私もバイスの方が…いえいえ。実は封筒で送る方が汚れなくてヨイんですわよ。



●PN／イマイ（静岡県）
こんな服も着こなしちゃうんだね、カイザーってば。とってもダンディでいい感じ♡ 葉巻とか、何かオプションつけたくならない？



●PN／高輪竜（神奈川県）
お久し振りの投稿センキュー♡ 紅丸が2人もいるなんて、ファンはウハウハやね！ どちらがお好みですか？ な〜んちて。



●PN／維凪かのと（和歌山県）
そーいや天草って、他人のモン取ってんだよねえ。身体からして他人のだもんね。もし真蔵が正気に戻ったら、衣裳見て卒倒しそう…。



●PN／猫魔龍（茨城県）
何をしたんだ京っ！ 今のうちに謝っとくかい？ このタイトルの意味が気になる今日この頃。次回作、もちろん描いてくれるよね♡



●PN／乙姫英秋（京都府）
自然の中にいるのがとっても似合うナコちゃん。真サムの衣裳が1番好き、という意見多数。学校大変そうだけど、今年もよろしく♡



●PN／榊原桂（神奈川県）
コスプレ少女（少年も？）はいっぱいだし、日本ステージは楽しいよね。'97はアイドルチーム結成か？ アテナのお星サマがヨイね♡



●PN／コピック藤井さとる（愛知県）
舞ちゃんでし。冬なのに、寒くないのかのう。とっても目の保養じゃが。温めてあげたいっ♡ なんっつったらアンディに殺されるかな。



あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♥

戦国伝承

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの"楽しさ"ともいえる魅力を追求していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。
今回は戦士を操り亡霊を倒すのが目的のアクションゲーム「戦国伝承」だ。2人同時プレイもできるので友達と遊ぶのに最適だ。

SNK／アクション／55M
カセット版：1991年7月1日発売　19,800円
CD版　：1995年3月17日発売　5,800円

助っ人キャラの力を借りて亡霊たちを倒すのだ!

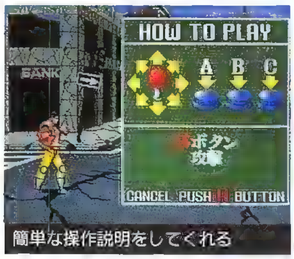
この「戦国伝承」は戦国の世の亡霊たちを倒すことが目的のアクションゲーム。
敵に捕らわれている仲間を助けると、その仲間にチェンジすることができるのだ。
難易度はかな～り高めなので、腕を磨いて挑戦しよう。



2人同時プレイもできるぞ

基本操作方法

操作方法はいたって簡単。レバーでキャラクターを移動させ、Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプ、Cボタンで仲間とチェンジ、Dボタンは使用しない。ジャンプ中にAボタンでジャンプキックなどの攻撃をすることができる。



簡単な操作説明をしてくれる

基本操作一覧

8方向レバー	キャラクターの移動
Aボタン	攻撃
Bボタン	ジャンプ
Cボタン	仲間とチェンジ
Dボタン	不使用

ゲーム画面

画面上に表示される、さまざまな情報を見逃さずにいることがゲームを進める基本。その中でも特に重要なものを紹介するぞ。



仲間を助けるとチェンジが可能に

ライフゲージ

主人公及び仲間の耐久力。6ポイントあり、攻撃を食らうと減っていく。アイテムで回復が可能。ライフは仲間と共有なので注意。

チェンジ可能表示

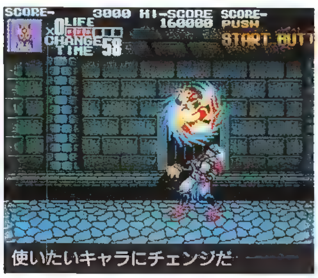
捕らわれている仲間を助けると表示される。画面左上(2Pだと右上)に「CHANGE」のマークが表示され、表示中は助けた仲間にチェンジできる。



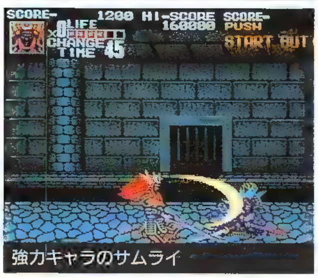
ライフは最高6ポイントだ

仲間のキャラを紹介

戦いを助けてくれる仲間たち。ゲームを進めていくうえで、彼らの協力が必要になるだろう。
仲間になってくれるキャラはサムライとニンジャと忍犬の2人+一匹。それぞれ攻撃方法が違うので状況によって使い分けよう。
ただし、チェンジ可能な時間は60秒で、その時間がすぎると、もとの主人公に戻ってしまう。
オススメはサムライだ。攻撃力がかなり高く、中ボス程度なら4～5回の攻撃で倒すことができるぞ。



使いたいキャラにチェンジだ



強力キャラのサムライ


10集めるとライフが回復

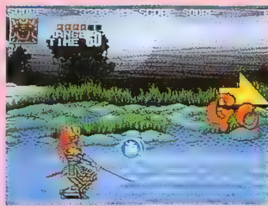
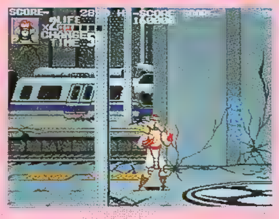
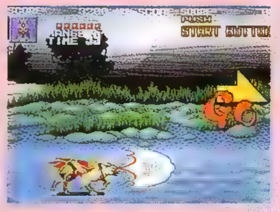
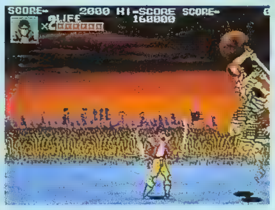
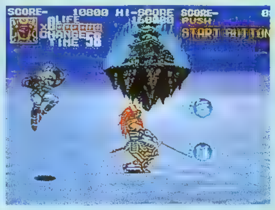
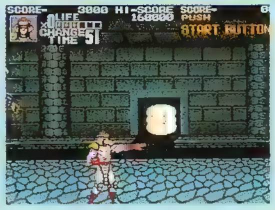
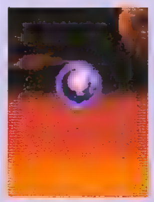
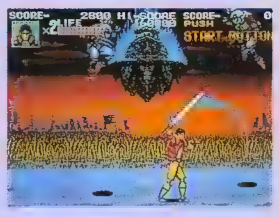
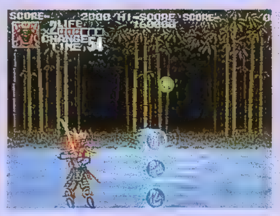
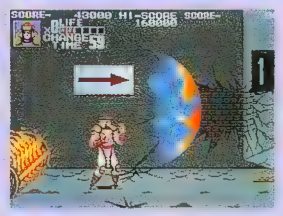

黄色の球は取ると気が撃てる

アイテム紹介

主人公と仲間のキャラクターは、アイテムを取ることによってパワーアップすることができる。

アイテムは敵を倒した時に赤、青、紫、緑、黄の5種類のエネルギー球が出現する。このうち緑のエネルギー球は、10個集めるとライフが1ポイント回復する。他の4つは主人公たちのパワーアップアイテムだ。

パワーアップアイテム表

	主人公	サムライ	ニンジャ	忍犬
赤 	名刀「暁」を使用できる 	南無の念砲を撃てる 	手裏剣が投げられる 	斬の気砲を撃てる 
青 	名刀「双牙」を使用できる 	無阿の念砲を撃てる 	手裏剣・魔切光が投げられる 	破の気砲を撃てる 
紫 	手剣「シリウス」を使用できる 	弥陀仏の念砲を撃てる 	手裏剣・昇天手光が投げられる 	双牙念砲を撃てる 

プレゼント

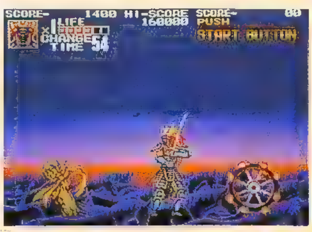
戦国伝承（カセット版）　2名

今回紹介した「戦国伝承」のカセットが欲しい人は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入のうえ、以下の住所までお送りください。〒112東京都文京区水道2－13－12SKビル202㈱文芸社分室　ネオジオフリーク編集部「もう一度愛して♡　2月号プレゼント」係

ワンポイントアドバイス

おそらくネオジオのアクションゲームの中でも、最高レベルの難易度を持つであろうこのゲーム。クリアするために多少なりともアドバイスを送ろう。

カギは何といっても仲間。通常はアイテムを取ってパワーアップしたニンジャで進もう。なぜなら、広範囲に攻撃できる手裏剣が投げられるからだ。ザコ敵はこいつで倒し、ボス戦に突入したら、すかさずサムライに交替だ。仲間の中でも最高の攻撃力を持つので、とにかくボスはサムライで攻撃しよう。


ボスはサムライで戦え！



オールドゲーム攻略

痛快GANGAN行進曲

対CPU戦攻略法を伝授！

攻略／DSP-たろりん

ADK／格闘アクション／178M
カセット版：1994年８月26日発売
29,800円
CD版：1995年１月13日発売
6,800円

今回のオールドゲーム攻略は「痛快GANGAN行進曲」だ。奥行きが無制限（実質的には数ライン）で、ガード不能のガンガン必殺技があるのが特徴のこのゲーム。キサラを中心に攻略だ。もちろん他のキャラでも攻略できるようポイントを押さえて紹介だ！

基本戦法

キサラは弱パンチを出しながら歩けたり、ジャンプ弱パンチが空中で何度も出せたり、ジャンプ強キックを当てると跳ね返ったりと、このゲームの中でも特殊な通常技を持つ部類に入る。これらが攻略時に特に役に立つわけではないのだが、知識として押さえておいてもソンはないと思うので、ぜひ覚えておこう。

対CPU戦での基本戦法は、ズバリ待ち。このゲームはスキの大きい技ばかりなので、自分から手を出しても、ガードされて反撃を受けるのがオチだ。しかし逆にいえば、相手の技をガードしてしまえば反撃し放題というわけ。とりあえず最初はガードを固めて、相手がスキの大きな技を出してくるのを待とう。

反撃に使う技だが、スキが特に大きい技をガードした場合は、近距離強パンチ（2ヒット）→キャンセルヒップバズーカ（またはスプラッシュダンス）。スキが小さめの技をガードしたら、間合いが近ければヒップバズーカ、遠ければキューティーレインボーを当てていこう。

相手を転ばせたら、起き上がりに跳び込んで連続技を狙うと決まりやすい。ジャンプ弱パンチ×2を重ねにいくといいぞ。


キサラの近距離強パンチは２段技なのだ


２段目キャンセルでヒップバズーカが強烈

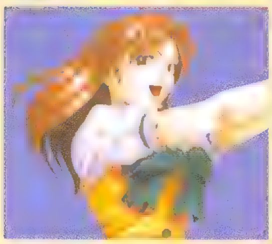
天真爛漫おてんば娘

キサラ・ウェストフィールド



技コマンド表	
必殺技	
ヒップバズーカ	↓↘→＋B
チアリーダーキック	↓↙←＋B
キューティーレインボー	ABC同時押し
ガンガン必殺技	
ジェラシーボンバー	←↙↓↘→＋A
隠し必殺技	
シュプリーム・インフェルノ	背後から組んで↓↘→↗↑＋B
スプラッシュ・ダンス	↙↖↘↗＋AB
スパロー・ホップ	ジャンプ中に↓＋B

VS キサラ・ウェストフィールド　まばゆい太ももが…ウッ！




チアリーダーキックは姿勢が低いのだ

●キサラで攻略

CPUキサラはダッシュ攻撃とチアリーダーキックの使用頻度が高い。ダッシュキックはスキが大きいので、強パンチ→キャンセルヒップバズーカを決められる。ダッシュパンチの方はキューティーレインボーで返していこう。ヒップバズーカよりもキューティーレインボーの方が出るのが早いためだ。このことは覚えておく必要がある。

チアリーダーキックをガードした場合の反撃は、ヒップバズーカで返すのがいいぞ。

●他のキャラで攻略

よく出してくるチアリーダーキックはスキがかなりデカいので一見何でも入れられそうだが、硬直中のキサラの姿勢が低くなっているので技が空振りしやすい。特に通常技はほとんど当たらないので、必殺技で返していこう。

VS 風魔 小太郎　疾風怒濤の暴れん坊




跳び込んでジャンプ弱パンチ×２

●キサラで攻略

キサラでプレイする場合、１人目は必ずフウマになる。このゲームの１人目はほとんど攻撃をしてこないので、ジャンプ攻撃からの連続技を狙い続けるだけで充分勝つことができる。

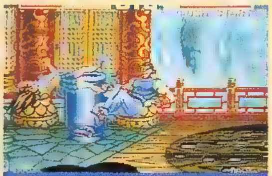
フウマの技で気をつけなければならない技は電光石火の術。出るのが早いだけでなく、移動速度も異常なまでに速いため、油断しているといきなり出されて食らってしまうことが多いぞ。フウマが遠くにいるからといってガードを解かず、守りを固めて闘う方がいいのだ。

●他のキャラで攻略

CPUフウマは、とにかく電光石火の術とダッシュキックの２つの技の使用頻度が高い。いずれも出るのが早い技なので、ガードを固め気味にして常にこの２つの技を警戒しておこう。ガードすれば反撃できるので逃さないように。

閃光（せんこう）の白（しろ）き牙（きば） VS 李（イ） 海灌（ハエクン）





キューティーレインボーで反撃しよう

●キサラで攻略

待っているとよく蟷螂蹴（とうろうしゅう）を出してくる。3発目までガードすればスキが大きいので、強パンチ→キャンセルヒップバズーカで反撃できるぞ。2発目までガードしたところでキューティーレインボーを出し、3発目の出がかりをつぶしてしまうことも可能。

他に出してくることが多い技として、近距離強パンチのネリチャギとレバー入れ強キックの跳び2段蹴りが挙げられる。いずれもガードすればキューティーレインボーで反撃できるぞ。

●他のキャラで攻略

他キャラ使用時でも、李の技は突進してくるものばかりなので、ガード後の反撃技は出るのが早い技であればなんでもよい。また、李の起き上がりモーションは特殊で、他のキャラよりも起き上がるのが遅いので、起き攻めの際にはタイミングに注意。

天翔（あまかけ）る獅子（しし） VS シン・ジーナス





この膝蹴りは反撃の数少ないチャンス

●キサラで攻略

シンは重量級キャラであるにもかかわらず、スキのある技を出してくることが少なく、反撃ポイントが限られてくる。少ないチャンスを確実にモノにしていかないと勝つことはできないぞ。

その反撃ポイントだが、ダッシュキックとフライングニールキックの2つ。いずれもスキはかなり大きく、なおかつ突進してくるのでガード後の間合いが近い。強パンチ→キャンセルヒップバズーカで大ダメージを与えることができるぞ。

●他のキャラで攻略

他キャラで闘う場合もダッシュキックとフライングニールキックに反撃をしていく。また、他の反撃ポイントとしては、ジャンプ強キックのガード後は跳ね返ったシンにレバー入れ強キックの足払いを入れる、というものがあるぞ（足払いが届かないキャラの場合は不可能）。

VS レオンハルト・ドマドール 黒（くろ）き暴牛（ぼうぎゅう）





起き攻めでクリアタイム短縮を狙おう

●キサラで攻略

とにかくあらゆる技のスキがデカい。遠距離強パンチや遠距離強キックにも反撃が入るのでとにかくラクな相手といえる。

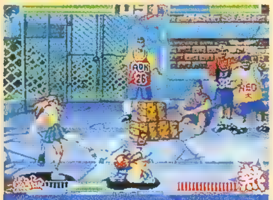
遠距離での通常技をガードした場合、間合いが離れているので、キューティーレインボーで返すのがいい。もちろん、ダッシュ攻撃やブラッディークロスをガードしたら強パンチ→ヒップバズーカなどで大ダメージを与えてやろう。

●他のキャラで攻略

彼の攻撃の中では、ダッシュ攻撃、特にダッシュキックに注意。出るのが非常に早くリーチも長いので、油断していると食らってしまうぞ。つかみにも注意。投げをもらってしまうとダメージが大きい。確実に返していこう。起き上がりにジャンプ攻撃を重ねるのも忘れずに。レオンハルトは特に高い確率で食らってくれるぞ。

VS ボビー・ネルソン 褐色（かっしょく）の弾丸（だんがん）





近づかれたら弱キックで追い払え

●キサラで攻略

ボビーに対しては、リーチが長い弱キックでの牽制が有効。近づかれたらとりあえず弱キックを出そう。するとボビーはよくスピニングアタックを出してくる。ガードして反撃していこう。反撃する時には返し技に注意する必要がある。強パンチ→キャンセルヒップバズーカはヒップバズーカが貫通して後半が空振りするので、ヒップバズーカ単発で返すように。

●他のキャラで攻略

ボビーは通常技やダッシュ攻撃のスキが小さいので、ヘタに反撃をしようとするとガードされたり逆につぶされたりするため、かなりの強敵といえる。ガードを固めてもガードの上からドンドン体力をけずられてしまうし。そういうわけで、スキが小さい技で牽制する必要があるぞ。連発するとスピニングアタックなどを食らいやすいので、ポン、ポンと1発ずつ目押しすることが重要。

本牧（ほんもく）の赤豹（あかひょう） VS 草薙（くさなぎ） 条（じょう）





跳ね返っていく条に「伏せる龍が跳ぶ」

●キサラで攻略

キサラでプレイした場合の最後のキャラは条。

条はかっとび百烈脚とダッシュキックを出してくることが多い。いずれもガード後に跳ね返っていく技なので、突進系の技で反撃しなければならない。キューティーレインボーが最適といえる。

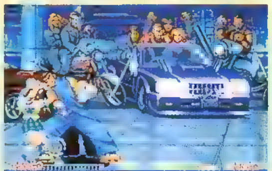
条も起き上がりに重ねるジャンプ攻撃を食らいやすい。特にこのゲームでは、後半に出てくるキャラほど起き上がり時に暴れて技を出してくることが多いので、ジャンプ攻撃が当たりやすい傾向があるぞ。活用すべし。

●他のキャラで攻略

条はジャンプ攻撃をしてくることが多いのだが、かなり高めの打点で出してくるので、ガードしたあとに出の早い技で返すことが可能だ。手堅くいくならレバー入れ弱攻撃連打のコンビネーションを当てていこう。

浪花（なにわ）のド根性男（こんじょうおとこ） VS 城所（きどころ） 剛（ごう）





なんと3段。そのかわりスキが大きい

●キサラで攻略

必殺技をガードしたあとの間合いが遠くなる傾向があるため、1度の反撃で大きなダメージを与えることができず、ちょっともどかしさを覚えがちな相手。使用頻度が高い必殺技はド根性キックとフライングクロスチョップだが、いずれもガード後の間合いが遠くなるので、キューティーレインボーを使っていこう。

●他のキャラで攻略

剛の通常技は全体的にキックよりもパンチの方がスキが大きい。近距離強パンチなどをガードしたあとも反撃を決めていくことができるぞ。突進系の技で返していくようにしよう。ガード後の間合いは遠いことが多いので、返し技には突進必殺技かダッシュ攻撃を使うように。

第4回 ネオジオフリーク読者が選ぶ NEO・GEOキャラオフィシャル人気投票結果大発表

お待たせいたしました！　第４回オフィシャル人気投票の結果発表です。
今回は、男性キャラ、女性キャラ、総合の３部門での集計結果を発表します。
また、前回総勢200キャラだったのが、今回は約230キャラに増加しての大発表！　それもこれも、ハガキを送ってくれた皆さんのおかげです。本当にありがとうございました♡
ハガキとともに届けられた君たちの熱い想いは、いまや編集部全体を包み込み、冬なのに暖房もいらないぐらいの常夏状態！　どんな結果になったか、さあてお立ち会い!!

まずは総合順位の発表からだ!!

総合第1位は草薙　京が返り咲き!!

前回惜しくも5位に転落した草薙　京。その彼が、今回再び1位の座についた。ＫＯＦ'96では技が大幅に変わってしまい、かな〜り使いなれるまで苦労するキャラになった彼。人気のほどはどんな具合かな？　と思っていたが、前回の成績不振が拍車をかけたのか、はたまた京様を愛する女性陣の思いが集結したのか、堂々の1位へと返り咲いた。

今回の人気キャラ投票は、全体的に大幅な入れ替えがあった。前回の結果を見る分には、ランクインされて当然のキャラたちが、20位以下に転落してしまっている。何が起きたんだ!?　とお思いのファン諸君も多いだろう。

実は、第3回から第4回までのあいだというのは、ビッグタイトルが次々と出ていた期間で、しかも昨年は新キャラ大放出の年だったのだ。

ＫＯＦ'96で5名、風雲スーパータッグバトルで2名、天草降臨で2名と、ＳＮＫキャラだけでも合計9名ものキャラクターがみんなの前に姿を現した。しかも、そろいもそろって個性的かつ魅力的なキャラクターたちばかり。もとからいるキャラを愛していても、目移りしないわけがない。

その新キャラたちの中でも、レオナ、マチュア、バイス、の3人の人気はすさまじく、ＢＥＳＴ20にまでくいこむという大健闘を見せた。しかしながら、その分といってはなんだが、今まで集中していた女性キャラへの票が分散してしまい、総合で女性キャラの順位が全体的に下がるという結果となってしまったようだ。

そして忘れてはならないのが、さりげな〜く人気を確保している非プレイヤーキャラの存在だ。惜しくもＢＥＳＴ20入りははたせなかったものの、リリィ・カーン、篝火をはじめとして、そこそこの位置まではつけている。そういえば、マチュアやバイスも去年までは名もない非プレイヤーキャラだったが、今年はプレイヤーキャラに昇格、人気キャラへと成長したのだ。

今後、現在の非プレイヤーキャラたちの中から新たなプレイヤーキャラが生まれるかも…。

総合ベスト20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙　京（K・O・F）	1,874P
2	八神　庵（K・O・F）	1,785P
3	ナコルル（サムライスピリッツ）	1,543P
4	不知火　舞（餓狼伝説／K・O・F）	1,349P
5	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	1,184P
6	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	1,123P
7	麻宮アテナ（K・O・F）	1,105P
8	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	1,046P
9	マチュア（K・O・F'96）	989P
10	レオナ（K・O・F'96）	901P
11	バイス（K・O・F'96）	876P
12	山崎竜二（餓狼伝説）	812P
13	ブルー・マリー（餓狼伝説）	743P
14	キング（龍虎の拳／K・O・F）	620P
15	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）	562P
16	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝／K・O・F'96）	525P
17	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F'95）	520P
18	リムルル（サムライスピリッツ）	503P
19	椎拳崇（K・O・F）	499P
20	ギース・ハワード（餓狼伝説／K・O・F'96）	483P

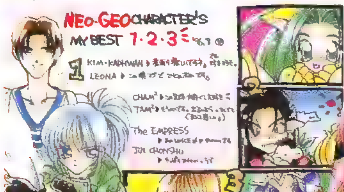
＊は非プレイキャラ

前回総合ベスト20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	不知火　舞（餓狼伝説／K・O・F）	1,678P
2	ナコルル（サムライスピリッツ）	1,614P
3	キング（龍虎の拳／K・O・F）	1,378P
4	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	1,370P
5	草薙　京（K・O・F）	1,213P
6	八神　庵（K・O・F）	1,191P
7	麻宮アテナ（K・O・F）	1,127P
8	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	977P
9	リムルル（サムライスピリッツ）	965P
10	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	956P
11	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）	790P
12	ブルー・マリー（餓狼伝説）	758P
13	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F'95）	690P
14	秦崇秀（餓狼伝説）	540P
15	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝／K・O・F'96）	524P
16	椎拳崇（K・O・F）	508P
17	山崎竜二（餓狼伝説）	499P
18	シャルロット（サムライスピリッツ）	484P
19	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	474P
20	リリィ・カーン＊（餓狼伝説）	472P

＊は非プレイキャラ

●PN／維凪かのと（和歌山県）



●PN／マリー使い（茨城県）





●PN／九頭巳佳弥（大阪府）

総合ベスト21～

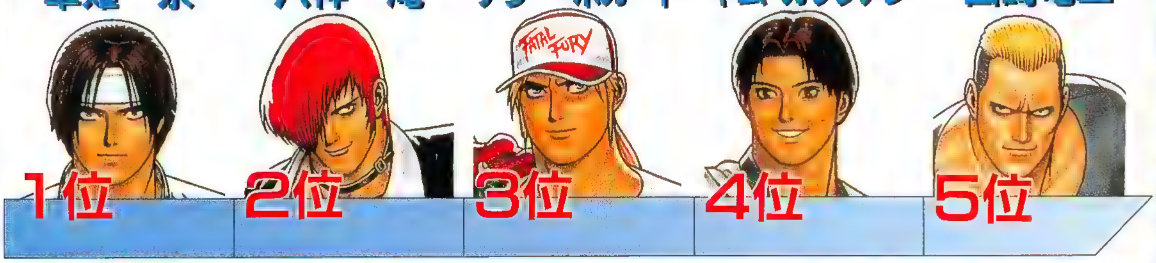
順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
21	二階堂紅丸（K・O・F）	381P
22	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	379P
23	神楽ちづる（K・O・F'96）	367P
24	リョウ・サカザキ(龍虎の拳/K・O・F)	345P
25	アンディ・ボガード(餓狼伝説/K・O・F)	297P
26	ガルフォード（サムライスピリッツ）	290P
27	ジョー・ヒガシ(餓狼伝説/K・O・F)	285P
28	風間火月(サムライスピリッツ天草降臨)	278P
29	リリィ・カーン＊（餓狼伝説）	269P
30	シャルロット（サムライスピリッツ）	267P
31	チャムチャム（サムライスピリッツ）	263P
32	ロバート・ガルシア(龍虎の拳/K・O・F)	251P
33	風間蒼月(サムライスピリッツ天草降臨)	246P
34	覇王丸（サムライスピリッツ）	225P
35	キム・スイル(風雲スーパータッグバトル)	213P
36	ゲーニッツ（K・O・F'96）	205P
37	ナツメ（ニンジャマスターズ）	201P
38	如月影二（龍虎の拳／K・O・F'95）	199P
39	秦崇秀（餓狼伝説）	195P
40	ハイデルン（K・O・F）	189P
41	秦崇雷（餓狼伝説）	171P
42	クラーク・スティル（K・O・F）	163P
43	レニィ・クレストン（龍虎の拳　外伝）	152P
44	服部半蔵（サムライスピリッツ）	146P
45	篝火＊（サムライスピリッツ）	135P
46	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	121P
47	ジャンヌ＝ダルク(ワールドヒーローズ)	113P
48	シンクレア（龍虎の拳　外伝）	102P
49	サリー＆エリザベス＊（K・O・F）	100P
50	出雲良子（ワールドヒーローズ）	95P
51	ユキ＊（K・O・F）	91P
52	イーリス（神凰拳）	83P
53	首斬り破沙羅（サムライスピリッツ）	76P
54	ロサ（風雲スーパータッグバトル）	72P
55	ホンフゥ（餓狼伝説）	69P
56	まるるん（わくわく７）	58P
57	弁財天（神凰拳）	53P
58	タムタム（サムライスピリッツ）	52P
59	かりん（超人学園ゴウカイザー）	46P
60	ルーミ（ギャラクシーファイト）	37P
61	マルコ・ロッシ（メタルスラッグ）	34P
62	フール（マジカルドロップ２）	30P
63	羅将神ミヅキ（サムライスピリッツ）	29P
	壬無月斬紅郎（サムライスピリッツ）	29P
	鳳凰（ニンジャマスターズ）	29P
	橘右京（サムライスピリッツ）	29P
67	大門五郎（K・O・F）	27P
	タクマ・サカザキ(龍虎の拳/K・O・F)	27P
	ボブ・ウィルソン（餓狼伝説）	27P
	ハイプリエステス(マジカルドロップ２)	27P
	キャロル・スタンダック（風雲黙示録）	27P
72	柳生十兵衛（サムライスピリッツ）	26P
	カズマ（ギャラクシーファイト）	26P
74	真尾まお（ソニックウィングス）	25P
75	中条瞳（ファイナルロマンス２）	22P
76	ダック・キング（餓狼伝説）	20P
	千両狂死郎（サムライスピリッツ）	20P
78	ブライアン・バトラー（K・O・F'94）	19P
	チャリオット（マジカルドロップ２）	19P
	紫紅京介（超人学園ゴウカイザー）	19P
81	草薙柴舟（K・O・F'95）	17P
	ティセ・ロンブローゾ（わくわく７）	17P
	フランコ・バッシュ（餓狼伝説）	17P
	天草四郎時貞（サムライスピリッツ）	17P
	シーナ（神凰拳）	17P
	カムイ（ニンジャマスターズ）	17P
87	ヴォルフガング・クラウザー(餓狼伝説/K・O・F'96)	15P
	フレア・ローレンス＊(龍虎の拳　外伝)	15P
	デビル（マジカルドロップ2）	15P
	風魔小太郎（ワールドヒーローズ２）	15P
	戦国卍丸（天外魔境真伝）	15P
	花諷院骸羅（サムライスピリッツ）	15P
	メカ・キートン（ソニックウィングス）	15P
	絹（天外魔境真伝）	15P
95	ルガール・バーンシュタイン(K・O・F)	14P
	爆皇雷（わくわく７）	14P
	ジュリ（ギャラクシーファイト）	14P
98	キム・ミョンサク＊（餓狼伝説）	13P
	牛若姫＊(真説サムライスピリッツ武士道烈伝)	13P
	Mr. ビッグ(龍虎の拳／K・O・F'96)	13P
	カーマン・コール（龍虎の拳　外伝）	13P
	サスケ（ニンジャマスターズ）	13P
	ワールド（マジカルドロップ２）	13P
	エレン（ソニックウィングス）	13P
	パピィ＊（サムライスピリッツ）	13P
106	チャン・コーハン（K・O・F）	12P
	チョナチョナ＊(真説サムライスピリッツ武士道烈伝)	12P
	服部楓＊（サムライスピリッツ）	12P
	ボーナス君(ギャラクシーファイト/わくわく７)	12P
	霞（ニンジャマスターズ）	12P
	マックス・イーグル（風雲）	12P
	シクルゥ＊（サムライスピリッツ）	12P
113	タン・フー・ルー（餓狼伝説）	11P
	ロディ・バーツ（龍虎の拳　外伝）	11P
	不知火幻庵（サムライスピリッツ）	11P
	牧原アリーナ（わくわく７）	11P
	ギュンター（ギャラクシーファイト）	11P
	アレックス（ソニックウィングス）	11P
119	伊藤えみり（ファイナルロマンス２）	10P
	雷神チチ＆風神ネネ（神凰拳）	10P
	スラッシュ（わくわく７）	10P
	キャシー（トップハンター）	10P
	キサラ・ウェストフィールド(痛快GANGAN行進曲)	10P
124	ナインハルト・ズィーガー(サムライスピリッツ)	9P
	シャイア（超人学園ゴウカイザー）	9P
	マジシャン（マジカルドロップ２）	9P
	スター（マジカルドロップ２）	9P
	八雲（天外魔境真伝）	9P
	カブキ団十郎（天外魔境真伝）	9P
130	チン・シンザン（餓狼伝説）	8P
	王覚山（龍虎の拳　外伝）	8P
	チョイ・ボンゲ（K・O・F）	8P
	ナディル・アデュア＊(ステークスウィナー２)	8P
	鴉（ニンジャマスターズ）	8P
	マッドマン（ワールドヒーローズ）	8P
	孫悟空（神凰拳）	8P
	あざみ＊（サムライスピリッツ）	8P
	綱手（天外魔境真伝）	8P
139	望月双角（餓狼伝説）	7P
	ワイラー（龍虎の拳　外伝）	7P
	蘭丸（ニンジャマスターズ）	7P
	ゴウカイザー（超人学園ゴウカイザー）	7P
	ヘルスティンガー(超人学園ゴウカイザー)	7P
	アルバン（ギャラクシーファイト）	7P
145	ホエホエ＊（龍虎の拳　外伝）	6P
	時姫＊(真説サムライスピリッツ武士道烈伝)	6P
	お蝶＊(真説サムライスピリッツ武士道烈伝)	6P
	エンプレス（マジカルドロップ２）	6P
	ジャスティス（マジカルドロップ２）	6P
150	ストリングス（マジカルドロップ２）	5P
	鎮元斎（K・O・F）	5P
	ネオ・マクドナルド(クイズ大捜査線/クイズ迷探偵ネオ&ジオ)	5P
	ジャズウ（風雲）	5P
	ジョン・クローリー（龍虎の拳）	5P
	藤堂竜白（龍虎の拳）	5P
	ロディ（トップハンター）	5P
	服部半蔵（ワールドヒーローズ）	5P
158	ブレンダ＊（餓狼伝説）	4P
	アクセル・ホーク（餓狼伝説）	4P
	不破刃（龍虎の拳　外伝）	4P
	ミッキー・ロジャース(龍虎の拳　外伝)	4P
	ショー・疾風（風雲）	4P
	緋炎（ソニックウィングス）	4P
	ポリタンクZ（わくわく７）	4P
	ダンディーJ（わくわく７）	4P
166	テムジン（龍虎の拳２）	3P
	お静＊（サムライスピリッツ）	3P
	ブロッケン（ワールドヒーローズ）	3P
	シュラ・ナイ・カノム・トム(ワールドヒーローズ)	3P
	ロルフ（ギャラクシーファイト）	3P
	ナンシー＊（クイズ迷探偵ネオ＆ジオ）	3P
	ゲーマント（etc）	3P
	チャイカ（ソニックウィングス３）	3P
	阿国＊（天外魔境真伝）	3P
175	ホッパー＊（餓狼伝説）	2P
	リッパー＊（餓狼伝説）	2P
	山田十平衛（餓狼伝説）	2P
	Pちゃん＊（餓狼伝説）	2P
	ローレンス・ブラッド（餓狼伝説）	2P
	アントン＊（餓狼伝説）	2P
	黒子（サムライスピリッツ）	2P
	アース・クェイク(サムライスピリッツ)	2P
	風間葉月＊(サムライスピリッツ天草降臨)	2P
	リー・パイロン（龍虎の拳）	2P
	ロネット・サカザキ＊（龍虎の拳）	2P
	ゴエモン（ニンジャマスターズ）	2P
	天和（ニンジャマスターズ）	2P
	北白河小兎美（ソニックウィングス３）	2P
	ブーシカ（ソニックウィングス３）	2P
	山崎薫（パルスター）	2P
	ターマ・ロビング（メタルスラッグ）	2P
	浅倉麗奈（ファイナルロマンス２）	2P
	布川みく（ファイナルロマンス２）	2P
	柳英美（FHD）	2P
	ルーシャ・フィノ(押し出しジントリック)	2P
	孫悟空(ワールドヒーローズパーフェクト)	2P
	キャプテン・アトランティス(超人学園ゴウカイザー)	2P
	ナツミ＊（ニンジャマスターズ）	2P
	ジライヤ（天外魔境真伝）	2P
	ゴズウ（風雲）	2P
	メズウ（風雲）	2P
202	ジェフ・ボガード＊（餓狼伝説）	1P
	ホア・ジャイ（餓狼伝説）	1P
	花諷院和狆（サムライスピリッツ）	1P
	かえる＊（サムライスピリッツ）	1P
	お圭＊（サムライスピリッツ）	1P
	服部真蔵＊（サムライスピリッツ）	1P
	ジャック・ザ・リッパー(ワールドヒーローズ)	1P
	ゼウス（ワールドヒーローズ）	1P
	ジョニー・マキシマム(ワールドヒーローズ)	1P
	金龍（ワールドヒーローズ）	1P
	シーラ・ナイ・カノム・トム＊(ワールドヒーローズ)	1P
	真・獅子王（風雲）	1P
	ジョーカー（風雲）	1P
	ニコラ（風雲）	1P
	六条麦＊（わくわく７）	1P
	ランプー＊（わくわく７）	1P
	徳川ハム助＊（わくわく７）	1P
	鈴木早智子＊（メタルスラッグ）	1P
	エルタ（マジシャンロード）	1P
	シーラ・フレイ(押し出しジントリック)	1P
	カイリーン（押し出しジントリック）	1P
	ビリー（ダブルドラゴン）	1P
	レベッカ（ダブルドラゴン）	1P
	山下雪江＊（ステークスウィナー２）	1P
	ラロッシュ・サンクレア＊(ステークスウィナー２)	1P
	加納亮子（FHD）	1P
	アンジェラ（ソニックウィングス２）	1P
	ティア・ラングレー(BREAKERS)	1P
	ピエール・モンタリオ(BREAKERS)	1P

＊は非プレイキャラ

男女別BEST20

男性キャラBEST20

草薙 京　八神 庵　テリー・ボガード　キム・カッファン　山崎竜二



男女キャラともに新キャラの時代到来か!?

総合に引き続き、この部門でも新キャラの健闘が目立っている。女性キャラはもちろんのこと、総合では表立って見えなかったが、実は男性キャラにも確実に新旋風の兆しが見えはじめているようだ。

なんといっても、天草降臨でお目見えした風間兄弟は、発売してからキャラ投票の締切りまで、時間が少なかったのにも関わらず、最後の追い上げは目を見張るものがあった。ここでの兄弟対決は、女性に人気のあった兄・蒼月よりも、男女ともに支持を得た弟・火月に軍配が上がった。そして、もう1人忘れてはならないのがキム・カッファン氏の子孫、キム・スイルの存在である。彼も地味ながら着実に票を伸ばして、男性キャラBEST20にギリギリながらもランクインした。どちらにせよまだ人気が出はじめの3人。これからの人気の行方が楽しみな限りである。

一方、女性キャラはというと、やはり新キャラの健闘が目立ち、マチュア、バイス、レオナの3人に加え、神楽ちづるもランクイン。KOF勢の強さを見せつけられた。

そんな中で、女性キャラの頂点に輝いたのは、サムライといえばこの人、ナコルルだった。他のキャラが男女偏った票を集める中、常に平均して人気を集める彼女。武士道烈伝も控えていることだし、まだまだその人気は衰える気配がないことを実感させられる。

また、男性票に支えられてむちむちぷり〜んなナイスバディを披露してくれるニンジャマスターズ代表、ナツメ、龍虎の拳　外伝代表、レニィ・クレストン＆シンクレアのお色気お姉様キャラも健在。やっぱりこの辺のキャラにも、がんばってもらいたい。

昨年度の総決算となった第4回ネオジオキャラクターランキング。この結果に満足できない！っていう人もいるかもしれない。そんな人は、また半年後の発表に向けて今から熱〜い手紙を書こう。君の1票が、キャラの順位を左右するかもしれないぞ。

男性キャラBEST20

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	草薙 京（K・O・F）	1,874P
2	八神 庵（K・O・F）	1,785P
3	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	1,184P
4	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	1,046P
5	山崎竜二（餓狼伝説）	812P
6	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）	562P
7	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F'95）	520P
8	椎拳崇（K・O・F）	499P
9	ギース・ハワード(餓狼伝説/K・O・F'96)	483P
10	二階堂紅丸（K・O・F）	381P
11	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	379P
12	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	345P
13	アンディ・ボガード(餓狼伝説/K・O・F)	297P
14	ガルフォード（サムライスピリッツ）	290P
15	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／K・O・F）	285P
16	風間火月（サムライスピリッツ天草降臨）	278P
17	ロバート・ガルシア(龍虎の拳/K・O・F)	251P
18	風間蒼月（サムライスピリッツ天草降臨）	246P
19	覇王丸（サムライスピリッツ）	225P
20	キム・スイル（風雲スーパータッグバトル）	213P

＊は非プレイキャラ

女性キャラBEST20

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	ナコルル（サムライスピリッツ）	1,543P
2	不知火 舞（餓狼伝説／K・O・F）	1,349P
3	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	1,123P
4	麻宮アテナ（K・O・F）	1,105P
5	マチュア（K・O・F'96）	989P
6	レオナ（K・O・F'96）	901P
7	バイス（K・O・F'96）	876P
8	ブルー・マリー（餓狼伝説）	743P
9	キング（龍虎の拳／K・O・F）	620P
10	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝／K・O・F'96）	525P
11	リムルル（サムライスピリッツ）	503P
12	神楽ちづる（K・O・F'96）	367P
13	リリィ・カーン＊（餓狼伝説）	269P
14	シャルロット（サムライスピリッツ）	267P
15	チャムチャム（サムライスピリッツ）	263P
16	ナツメ（ニンジャマスターズ）	201P
17	レニィ・クレストン（龍虎の拳　外伝）	152P
18	鷲火＊（サムライスピリッツ）	135P
19	ジャンヌ・ダルク（ワールドヒーローズ）	113P
20	シンクレア（龍虎の拳　外伝）	102P

＊は非プレイキャラ



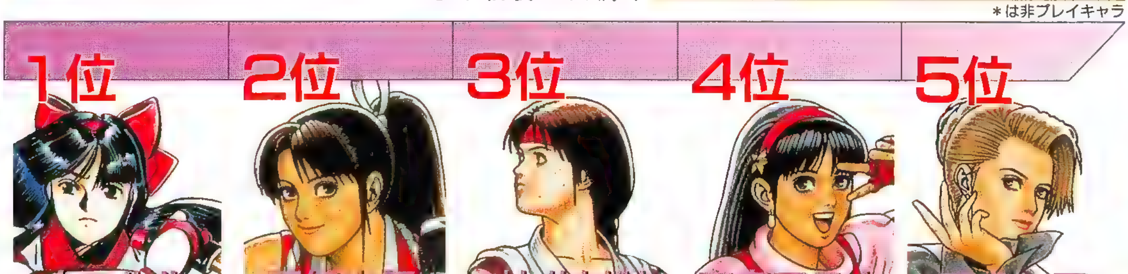
●PN／天宮寛子（宮城県）


●PN／ユキやん（京都府）



●PN／砂河せん（東京都）

女性キャラBEST20



ナコルル　不知火舞　ユリ・サカザキ　麻宮アテナ　マチュア

押さえ切れない読者のディープな囁き♡

「月を見るたび思い出せ」といわれたその日から、月を見るたび俺を思い出す。「泣け、叫べ、そして死ね！」は、もぉー最高にカッコイイ。あの凶悪でひねくれた(?)態度がいい。京に負けるなー



●PN／MIZUKI（兵庫県）

●PN／舞京庵（秋田県）

バカっぽくて、無意味に明るくて、いっつも爽やかなガルフォード!! そこがなんともいえない彼の魅力なんだよな…。

●PN／英雄（徳島県）

'94のころから一緒に闘ってきた友だち。彼にはいろんなことを教えてもらいました。うーん、教官、復活希望!!

●PN／東海林藤岡シンヤ（愛媛県）

名前からしてカッコイイ。声もカッコイイ。技もカッコイイ。イラストが少なくなったって、影二は最高だ！

●PN／ジャックともみの木（大分県）

京は'96で燃やしてはじめて超強いという、マニアックな改良が気にいった！

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

山崎～!! てめーのその凶悪な性格といい、行動といい、発言といい、俺はスゲー気にいってるぜ！ これからも、そのまま突っ走ってくれよなー

●PN／サドンデス（新潟県）

だハァーッ！ 愛しい京サマ♡ もう本気で愛しちゃってます！ あなたを思うあまり、最近キノコを見ただけでトキメいちゃう！ というわけで、草薙京に一票。一位は庵なんかに渡さないわ!!

●PN／下僕になりたい!!（鳥取県）

何度ギースタワーから落ちても決して死なないアナタが大好きです。復活するたび若返っても、とうとう烈風拳が飛ばなくなってもどうでもいいの。ビリーちゃんのかわりに私が犬になります。ダメ？

●PN／犬になりたいの♡（千葉県）

アンディへの思いは、言葉なんかじゃいいあらわせない！「好き」っていう一言では、伝えきれないほど好きです。

●PN／玲夢理亜（沖縄県）



●PN／上之屋ケンタ（沖縄県）



●PN／望月つかさ（神奈川県）

火月～！ 愛してるぜ!! キミの炎にもう燃え燃えさ！ 大人の男のくせにかわいいんだもんな。参っちゃうよな。文明の利器持ってそっちいくから、一緒に兄貴倒そうね。

●PN／てんちょ～（千葉県）

ベニー…。貴方のボイスと稲妻に私はクラクラよ♡ どうしよう、もう貴方なしでは駄目かもしれないわ…。

●PN／しおりん（福島県）

ユリ・サカザキ…。巷では貴女のことをムカつくとかなんとかいってるけど、俺はいつまでも貴女の味方だ！

●PN／金秀喚（青森県）

一押し！ 他にはもういらないって気分。男は黙ってナコルルと書けっ！

●PN／緑丘珀鴎（愛媛県）

キングの美貌のライバル。バイスもそうだけど、あのふともが見えるスカートがいい！ 勝ちポーズの「気持ちいいでしょう」も最高!!

●PN／山舞（愛知県）

香澄は、普段は気丈でまじめで、取りつく島なさそうだが彼女の「…逃げよう！」とか「絶対の絶対だぞ！」とかいう台詞に、古武術の伝承者である前に、1人の16歳の少女であることを感じさせられた。

●PN／名称未定一号（宮城県）

18歳という若さなのに軍人のレオナ！ 勝利ポーズなんかは、もうたまらない!!

●PN／スミスミくん（愛知県）

チャムチャムがカワイイ！「っ」や「ん」をカタカナにするところや一人称が「ボク」をつかうところがカワイイ!! でもやっぱりトラネコ服が最高！

●PN／T.K（富山県）

レニィ、是非その自慢の鞭で慰めてもらいたいです。はぁ…、うっとり。

●PN／レニィ命（神奈川県）

'96になってさらにナイスバディになったわね、舞ちゃん♡ 私もあやかりたいものです。トホホ…。登場シーンの花魁姿も惚れ惚れです～。

●PN／白兎（北海道）

とにかく、華麗で美しいマチュア様♡ かっこよすぎます!!

●PN／霧島ユキ（千葉県）



●PN／聖那智（埼玉県）

元気にがんばる純粋さとかエンディングとか好きさ♡ 姉様と一緒に、これからも大自然を守ってね、リムルル！

●PN／南空鈴（福島県）

今年のあのアテナのコスチューム!! 今まで以上に、かわいくてグーです。スカートかと思ったら、キュロットってあたり、思わせぶりって感じでいいですよね。

●PN／宮本りさ（山形県）

ああバイス様♡ ちまたでは「よえー、よえー」といわれても、私は君だけを使ってるよ…。ふう。マチュアがなんじゃい!! 私は怪力女が好きなんだい。ゲコッ。

●PN／梅酢LOVE♡（長崎県）

KONG桑田の人生 あーこりゃこりゃ 9



[ガマンは愛、ガマンの報酬]



《PROFILE》

コング桑田（こんぐくわた）

誕生日：8月23日　出身地：大阪府　血液型：B型　趣味：バイクをころがす、銀細工、木彫り　芸歴：12〜3年　好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：牙神幻十郎（真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／ナインハルト・ズィーガー（真サムライスピリッツ）／ギース・ハワード（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、KOF'96）／ダック・キング（リアルバウト餓狼伝説）

芝居の稽古にラジオのDJ 忙しかった年の瀬

YO！ 兄弟姉妹！ あけましておめでとう！ 今年が皆にとって、MORE！ 飛躍の年になるように祈ります。

それにしても、ほんま年末は忙しい毎日やった。

まず、俺が参加させてもらっている、劇団リリパットアーミー第30回公演「ボルドーの雫」の稽古が11月からはじまったり（この芝居は男と女が逆転のキャスティングで、俺は小がばさんという役名）、あの吉本興業プロデュースのYES−fm（74.1MHZ）に月曜〜金曜の5日間、23時〜深夜2時の3時間、『ブライトナイト』という番組のDJを担当することとなり、これまた、11月4日に開局スタートしたもんだから大変。毎日深夜3時すぎに帰宅し、次の日の番組で使う曲の選択が朝から昼頃までかかり、ちょっと寝て芝居の稽古にいき、途中で抜けて、FM局へ向かうという日々…。

時間バンクに無駄な時間を貯金できれば…

新しいことが同じ時期に2つはじまり、仕事と芝居の両立がこんなにもハードで、何もない休日が待ち遠しい。しかしその休日はまだ先という事実。そして、今までの生活を振り返ってみた時、なんて24時間をヘタに使っていたのだろう、時間バンクにあずけておいたらよかったと考えてしまった。

だから、今の俺には一番必要なのは「ガマン」。例えばどんなに眠くても、今目を閉じてしまったら、目覚めたら本番終了。よくて本番寸前！ でも選曲できてない！ なんて状況になってしまっては困るわけで。眠らないようにと、ベットに近づかない「ガマン」！ の毎日なのだ。

そこで、今回のテーマ〈ガマンは愛、ガマンの報酬〉。

ガマンとは時として大事な愛の形!?

さて、兄弟姉妹は今、「何かをガマンしてる」とか「ガマンしてなんちゃらしてる」とか、そんなことあるんか？

オヤジのあとにトイレに入るのをガマンするくらいは、ガマンの部類に入りません。

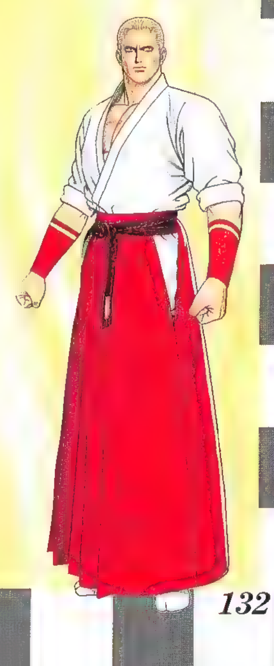
ガマンは十人十色。他人と接触する、ともにすごすためのガマンなどあると思うが、俺はこのガマンは、一つの愛のカタチと思っている。

誰も皆、自分を愛している。かっこ悪いことはしたくない。楽したい。褒められたい。そう願う己の前に邪魔くさいこと、しんどいこと、オモロないけどせなあかんこと、テスト勉強みたいな嫌いなことが道をふさぐように登場する。

その時「ガマン」で立ち向かいクリアしていくか、障害物のオマケ「ヤメトコ、今センデモエエノニアイテム」に心動かされ、放置したままにして、どうにもできない状況になり、「あの時、やっといたらよかった」「ガマンしたらなんとかなったのに」など、後悔というカードと、言い訳というカードをよく使いますが、他人は騙せても、己自身は騙せない。さらに、責任を他人のせいにした日には恥の上塗り。でも、そないなカッコ悪いことは誰でもしたくないはず。だから、「ガマン」すべき時はガマンするのが一番いいっていうことだ。

まあ、次も「ガマン」の話するんで、よかったら兄弟姉妹の「ガマン」についてのおたより待ってます。

じゃ、ハレルヤ！



ギース・ハワード／『The King Of Fighters '96』

プレゼントのお知らせ

コング桑田サイン入りポスター（サムライスピリッツ天草降臨）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所まで。〒112東京都文京区水道2－13－12SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「あーこりゃこりゃ2月号」係。締切りは2月9日必着。発表は4月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

12月号の当選者は、高知県の大野拓也さん。おめでとう!!

コング桑田の人生相談

質問 どうして芸名が「コング」なんですか？
（19歳・学生・女）

最初に、質問はなんでもありやちゅうことをいうとく。でもウソでもいいから気になって、夜も眠れないとか書いてな！　まあええわ。で、答えはアメリカの俳優で元ボディーガードの、ミスターTという人がおって、首からゴールドのネックレスや、ブレスレット、指輪をぎょうさんつけて、髪形はモヒカン。その人が『特攻野郎Aチーム』というドラマでのニックネームが“コング”で、カッコエエ！

ということで、それまでのビックフェイスというニックネームからかえたのさ。

※『コング桑田の人生相談』への質問を募集しています。どんな疑問や質問でもOK！
君の悩みをコングの兄貴にぶつけてみよう

生駒治美連載 *Vol.9*

碧い砂時計



恵比寿ガーデンプレイスにて



ナコルル／
『サムライスピリッツ天草降臨』

アフレコ現場は笑いと涙がいっぱい!?

This is HARUMI IKOMA

生駒治美（いこまはるみ）
2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属
〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉ナコルル（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／シャルロット（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）／キング（龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、KOF'95、KOF'96）／ユリ・サカザキ（龍虎の拳）／ブルー・マリー（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説）／シンクレア（ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝）

新しい年のはじまり　今年もがんばるので　みんなよろしくね

新年あけましておめでとう。昨年このコーナーを読んでくれたみんな、お便りをくれたみんな、本当にありがとうね。とても嬉しかったです。

今年も「碧い砂時計」、そして私の分身たちとともに頑張るので、よろしくお願いしまーす！

さて、いよいよ'97年がSTARTしました。この数字に3年プラスすると、なんと2000年。昔「2001年宇宙の旅」って映画を観て、ずいぶん未来のお話だと思っていたのに、あと4年かいな。何だか不思議な感覚なのよね。

この数字を見てると、あと3年でやり残したことがないように、何かしなきゃって思ってしまうのだ。

自分が2000年を通過する時、かわゆくほめてあげたくなるような人間に成長していたらいいなって、それだけなんだけどね。私って変？　かなりナルシスト入ってるのかもしれない。

でも毎日目の前のことだけに追われているより、もう少し先に目標があったら、見解も広がるってもんだ。みんなはどんな風に21世紀を迎えるのかな？

年の差なんて　何のその　すっかりお友達に

さて、今回はちょっと前になるけど「サムライスピリッツ 天草降臨」アレンジCDのアフレコの話をしよう。

この時はナコとリムのかけ合いだったので、リムルル役のあの松本恵ちゃんと一緒だったのだ。なんと彼女はピッチピチの14歳、現役中学2年生なのだ。

もうスタッフ全員が喜んじゃって、おしゃべりしたいと近づいていくのだが、何をしゃべったらいいのか分からない。

まずディレクターさんがトライした。しかし、ほとんど一問一答であっさりとオヤジのレッテルをはられてしまった。

そりゃそうだよ。恵ちゃんからすればほとんどおじさんとおばさんにしか見えないんだからね。（当然ですが、私は「おねえちゃん」だった…ホッ）

結局、共通の話題をみつけることができずに、みんな降参。スタッフ全員家に帰って「年の差なんてくそくらえ」って落ち込んでるんだろうな。当の本人はけろっとしてたけど。

そう、恵ちゃんはとっても人なつっこくって、竹を割ったようにさっぱりしているのだ。だから私もすぐに友達になっちゃった。

2回目のアフレコ現場でスタジオの中に興味津々の恵ちゃんは、じっとしていることを知らない。つい私もつられて、色々いじくり回しはじめてた。

運よくそこに太鼓があったので、2人でそれをたたきながら「ちゃっちゃちゃらっちゃ〜うっ!!」などといいながらサンバ気分で遊んでおりました（何してんねん）。

超シリアスな展開…　かけあいのは　本当に大変なのだ

そして、いよいよ本番。今までの浮かれ気分はどこへやら、超シリアスなムードに。

大事なお父様が死んでしまった回想シーンなので、ナコルルとリムルルは泣きまくり。しかし第一声で泣いたのは、私のお腹だったのだ（ああ、またやってしまった）。しばらく笑い泣きで苦労しました。

それと、私は本当に泣いてしまうので、鼻水が出てきてつらかったな。だってずるずるじゃナコルルのイメージぶち壊しだもんね。かわゆく泣くのも大変なのだ。

でも、ディレクターさんに「ちゃんと17歳に聞こえるよ」っていってもらえたから嬉しかった。もちろん「はい、17歳ですから」とつっこんでおいたけど。

恵ちゃんも最初はどぎまぎしていたようだけどすぐに慣れちゃって、かわいいリムルルを演じてたよ。何だか最後には本当に妹みたいに思えちゃって、嬉しかったな。

さぁーて、今年もいろんな人と出会えるよう、がんばろっと!!

PRESENT

生駒治美のサイン入りテレフォンカード（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、〒112東京都文京区水道2・13・12 SKビル202㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「碧い砂時計2月号」係まで。締切りは2月9日必着。発表は4月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。12月号の当選者は、神奈川県の相川さやかさん。おめでとう!!

家・庭・版
新作モード情報
MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回紹介するのは『サムライスピリッツ　天草降臨』、『わくわく７』、『得点王　炎のリベロ』だ!!

サムライスピリッツ 天草降臨
やっぱり使えるボスキャラ！ これがなくっちゃCD版じゃない！

—SNK—
カセット
11月29日発売 32,000円
CD-ROM
12月27日発売 6,800円

カセット版に続き、ついにCD版も発売となった『天草降臨』。「ゲーセンでは恥ずかしくて…」なんてギャルも、オウチでなら思う存分プレイできるゾ！

もはや定番となったボスキャラ使用コマンドの他、CD版でのみ追加されたニューモードなど、どどーんと紹介だ！

追加された5つのモードで実力アップだ！

カセット版で追加された攻撃力の変更や、マッチポイント数の設定などはCD版でももちろん可能。さらに、CD版では怒りゲージMAXモードや練習モードが追加され、より楽に技の練習ができるようになった。

家で修行をつみ、ゲーセンで勝負をかけろ！

●LIFE（1～8）
数が小さいほどゲージが短くなる。8でMAX、6で半分、1に設定するとなんとゲージが1ドットに。1P・2P対戦モードのみ有効。

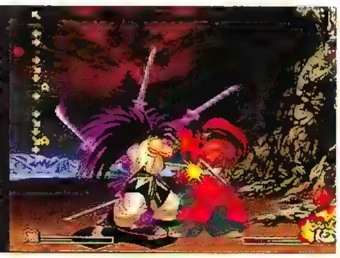

ライフを1にするとこの通り！ けずりで勝負がつくゾ!!

●POW ON／OFF
2P対戦時と練習モード時のみ、常に怒りゲージMAX状態にできるゾ。これで武器飛ばし技もやり放題！

ゲージMAXだと、グラフィックが派手になったり多段ヒットしたりする技もあるので、より迫力ある対戦が楽しめる。

●PRACTICE MODE
時間制限、ライフの増減なしの練習モード。相手プレイヤーの変更も可能だ。延々とコマンドの練習をしたい時な

●GAME START 2
デモの読み込みを省き、対戦のみを楽しめるモード。デモを見るのがタルい人はこれを使おう。


ウワサの練習モード。左端に入力したコマンドが出る

●ボスが使用できる
CD版で下記の隠しコマンドを入力すると、壬無月斬紅郎がキャラ選択画面に登場する。ただし、VSモードのみ。簡単なコマンドなので「何回やっても出ない～！」なんてことはなさそう。

技コマンド表

●必殺技

無限流　無法拳	↓↘→+D
無限流　疾風拳	↓↘→+斬る
無限流　天崩斬	→↓↘+斬る
無限流　不動	→↓↘+D

●武器飛ばし技

無限流　無限砲	←→↘↓+AB

ボスキャラ使用コマンド

キャラクター選択画面でDボタンを押しながらAボタンを押す。


CPUでは苦しめられたこの技も、マイキャラとなれば頼もしい


斬紅郎登場！ なんだかデカイゾー

※斬紅郎のコマンドは修羅・羅刹共通です。

わくわく7

フェルナンデス&ボーナスくん…あこがれのあのキャラがこの手で動かせる！

―サンソフト―
カセット
12月27日発売 29,800円

個性的なキャラいっぱいの『わくわく7』。超ラブリーなまるるんがついにウチのテレビに…♡

しか～し、残念ながらカセット版のみの発売。CDユーザーは…涙をのもう。

オプションでのゲージオートチャージはなかなか使えるゾ！

カセット版での追加点は全部で3つ。順に説明していこう。

●POW CHARGE

攻撃、防御することによりたまっていく『わくわくゲージ』。このモードをオートにすると、自動的にゲージがチャージされていく。

ゲージがたまらないと発動できないドキドキアタックやハラハラアタックが、通常より出しやすくなっているのだ。

●LANGUAGE

勝ちゼリフやコマンド説明画面など、すべてのメッセージが日本語、英語、スペイン語から選択できる。おなじみの勝ちゼリフを外国語で見てみるのも、なかなかおもしろいかも。

●ボスが使用できる

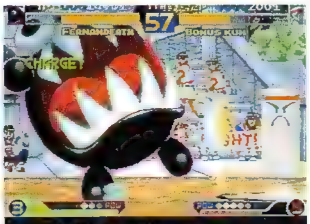
特に特定のコマンド入力はナシ。VSモードにすれば、自動的にフェルナンデス&ボーナスくんがマイキャラとして使える。



オプション画面で右ボタンを押すとこの画面に



大迫力！ やるデスーン♡



こ～んな夢の対決も可能だ！

フェルナンデス技コマンド表

●必殺技	
特大パンチデス	↓↘→+A
しゃがみ特大パンチデス	↓↘→+B
特大キックデス	↓↘→+C
しゃがみ特大キックデス	↓↘→+D
ジャンプ特大キックデス	ジャンプ中に↓↘→+D
くるならこいデス	↓↙←+CorD
やるならやれデス	↓↙←+CD
とぶデスデッスーン	→↓↘+AorB
とぶデスデッスーンWP	→↓↘+AB
●ドキドキアタック	
おこったデッスーン	→←↙↓↘→+AB
●ハラハラアタック	
ころがるデッスーン	↓↓+ABorCD
●わくわく投げ	
もぐもぐブーッデス	接近して→↘↓↙←+D
●通常投げ	
べろんちょポイデス	接近して→or←+B
●空中投げ	
なし	
●特殊入力技	
たこなぐりデッスーン	くるならこいデス中に攻撃を受ける
いかなぐりデッスーン	やるならやれデス中に攻撃を受ける
ボディーアタックデス	ジャンプ中に↙or↓or↘+B
バッキュームデス	中段攻撃ヒット中↓+AorB
バッキュームデスWP	中段攻撃ヒット中↓+AB

ボーナスくん技コマンド表

●必殺技	
硬襲啖	↓↘→+AorB
連結硬襲啖	↓↘→+AB
渦巻暴風脚	↓↙←+CorD
突風渦巻暴風脚	↓↙←+CD
暴棒堅	→↓↘+AorB
暴棒滅波	→↓↘+AB
●ドキドキアタック	
超灼熱大車輪	→←↙↓↘→+CD
●ハラハラアタック	
焼身ボンバー	↓↓+ABorCD
●わくわく投げ	
なし	
●通常投げ	
なし	
●空中投げ	
なし	
●特殊入力技	
なし	

得点王 炎のリベロ

家庭用では試合時間の変更ができるゾ！

―SNK―
カセット
12月20日発売 29,800円
CD-ROM
12月27日発売 6,800円

人気のサッカーゲーム『得点王 炎のリベロ』が、ついに家庭用で発売！

MVSにはなかったカセット版オリジナルモードを、かるーく紹介しよう。

●LEVEL

EASY、NORMAL、MVS、HARDの4段階から難易度が設定できる。

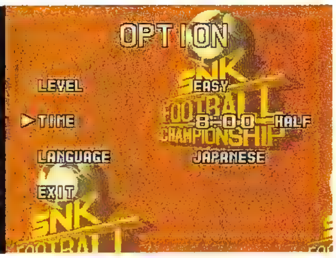
●TIME

試合時間の設定を1分から8分まで、30秒間隔で設定できる。全部で15段階あるゾ。

ただし、ここで設定できるのはHALF TIMEまでの時間。つまり、1試合がここで設定した2倍の時間になるのだ。

●LANGUAGE

日本語、英語、スペイン語、フランス語、ポルトガル語、イタリア語、ドイツ語、アラビア語の8ヵ国語から選べる。



TIMEを8に設定すると、計16分の試合時間となる



よく見ると、『SNK』『ネオジオランド』の看板が！

その後の狼炎チーム

三匹が行く！

作・画/坂本かずみ




これにて一件落着ーっ!!
あの引き際なかなかの男とみた!
フン くだらん!
結局「R」とは関係なかったじゃねえか
そういえばおまえら招待状の主を捜してるんだってな?
しかしK.O.F.って何年の大会
よぉーしっそれじゃあ次いくか!!
話題を変えようとしている
しょせんオレたち三人の覇者の旅は未だ序章にすぎんということか…
我が魂の追い求める宿命に出会うその日まで過ぎゆく時は永遠にも似て……
…今のセリフナイス!!
ポエムを書くなってのー!!
えーっと…
京たんのポエムのノート
ひらたくいうと、"いつまでもだらだら続く『三匠が行く!』"——字余り
——そして三人は極限流道場を後にした…
とはいえ依然手がかりはなしか!
どうしたもんかな
うーーーん…
ケッ
…チン じゃねーか 何してんだ?
何ってそりゃもう皆しゃんの水先案内人でしゅよ
ささっ乗って乗って
渡し舟
オーイッ こっちこっち! こっちでしゅよう テリーしゃん!!
乗るってどこまで?…
つづく
すげーヤな予感



安井邦彦の遊びは終わりだ!!
—ROUND7—

安井氏の歌声再び！
俺の新曲、『月の狂炎』収録のアルバム、『ネオジオDJステーション』がもうすぐ発売されるゾ！
しかもこのアルバムのドラマ部分で、あの八神庵がお笑いに挑戦してるとか…!?　これは要チェックだ！

やすいくにひこ
安井邦彦

誕生日…12月12日
出身地…愛知県
血液型…A型
趣味・特技…音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴…3～4年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ…八神庵（KOF'95、KOF'96）／サンセルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ…『バケツでごはん』『あずきちゃん』他
海外ドラマ、映画…『メルローズ・プレイス』『ビバリーヒルズ青春白書』他

YASUI KUNIHIKO
PROFILE

新年第1弾！　今年も語らせていただきます

仕事に明け暮れた昨年 忙しい中にもステキな出会いが

皆さん、こんにちは。
本当は「明けましておめでとうございます」というところなのですが、それは『新春メッセージコーナー』の方にゆずることにして、新年第1回目の『遊びは終わりだ！』では、まず'96年をふりかえることからはじめてみたいと思います。
僕にとって、去年1年は仕事に明け暮れた年でした（当たり前か？）。その中でもいろいろな人たちと出会えたのが、1番よかったことかなァ。
やはり人と出会うことって、僕らのような仕事の人間にとって特に重要なことなんです。だって、俳優の仕事は「人間を演じ」ることなワケですから、人間ぎらいじゃどうしようもないんですよね。

進んでいく無人化…人とのふれあいってやっぱり大事

ここ何年来、いろいろな分野の進歩がめざましく、本来人の手によってされていた仕事が機械にとってかわられたりしていて、人間同士の接触が少なくなる傾向にあると思うんです（だって、とうとう無人のコンビニも出現しちゃったんですよ！）。そうなってくると、ちょっとした会話やお互いの気づかいで、心が通い合ったりするようなことも減ってきて…。人間関係がさびしくなると、だんだん演じる人間の幅も狭くなっていくような不安もあります。
だからKOFなどのゲームの世界とか、ちょっと考えるとおもしろいですよね。最先端の技術から生み出される映像と生身の人間である僕らの声が結びついて、ひとつの世界ができあがっているわけですから…。
でももしかしたらいずれ、各キャラの声もコンピュータが造り出す声にとってかわられてしまうかもしれないけど…。そうなったら、どうしましょうね？

CDドラマ収録完了！オロチな庵がヘビーなギャグを!?

そんな不安をよそに、『ザ・バンド・オブ・ファイターズ』（以下BOF）の収録が、12月2日（ちなみにこの日は僕のおじいちゃんの87回目の誕生日でした。今年は一緒にお祝いできなかったな…）都内の某スタジオでおこなわれ、楽しくにぎやかに作業は進みました。例によって初対面の方もいて、新たな『出会い』も嬉しかったな。
BOFの方はネオジオワールドで『体験』した方もいらっしゃると思うので特にコメントしませんが、この日収録されたもう一方の企画、『ネオジオDJステーション』の方は…ちょっと今までにないものになっていますよ…フフ。
この『番組』を通して、皆さんがさらにネオジオのキャラに親しみを持ってくれれば、それに勝る喜びはありません！　って感じ。フフン。
俺は…というと、いつもの「葵花！」や、「琴月！」はどこへやら、平和な『団らん』の世界になんとか溶け込もうとしています。闘わない俺が一体どんなことをしているのか、それは本当に聴いてからのお楽しみです！
それにしても、ナコルルの『薬膳料理』の味は…!?　いやいや、これ以上はいえません！
てなわけで、次回はもう少し詳しく『裏話』ができるかもしれませんので、また楽しみにしていてくださいね。
ではまた！


八神庵/「The King Of Fighters'96」
ⒸSNK1996

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

（前回からはじまったこのコーナー。主に庵に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるゾー！　さぁ、今すぐ質問ハガキを書け！　送れ！　そして聞けェ！（お願いします～。））

Q：庵の技の中で、安井さんが個人的に気に入っている技は何ですか？
（鳥取県／八神京子）
A：そりゃあやっぱり「禁千弐百拾壱式！　八稚女ェーッ!!」につきると思いますよ。なんてったって決め技、必殺技ですからねェ。どんなヤツでも一撃のもとに吹きとばす！　強ければそれでいいのだッ！　ハハハハハ…!!
それに技の名前も、八稚女の女（め）というところがちょっと胸キュンものですよね…。ということで、お答えになったでしょうか？
キエーッ!!

CD 最新音楽 CD&VIDEO



NEO GEO DJ Station

SNK　新世界楽曲雑技団 featuring B.O.F

1月18日発売
¥2,500(税込)CD：PCCB-00244
発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典：NEO GEOキャラ・ネオプリントシール

歌ありドラマありのこの1枚！ BOF、ついにCDデビュー!!

多彩な顔ぶれがそろった夢のラジオ番組「ネオジオDJステーション」がついに公開される！　これは、架空のラジオ番組を放送している、というコンセプトの、歌ありドラマありのCDなのだ。

ネオジオ格ゲーファンなら、ぜひコレクションに加えたい一枚だね。

〈B.O.F./The Band of Fighters とは〉

SNK人気ゲームキャラクターの中から、特に熱狂的なファンを持つ5名で構成されるバンドで、メンバーは〝K.O.Fシリーズ〟より「草薙京」「八神庵」「麻宮アテナ」、〝餓狼シリーズ〟より「テリー・ボガード」、また〝サムライシリーズ〟より「ナコルル」の計5名。ゲームキャラクターである彼ら自身（ハイテクを駆使した等身大ロボット）が、見事な演奏を披露します。

「ネオジオワールド」（茨城県土浦市）での活動を中心に、今後SNKの各種イベントに出演予定。

〈ディレクターノーツ〉

〝B.O.Fデビュー〟を合い言葉に今回のこのアルバムは制作されたわけですが、SNKの特に人気のあるキャラクターにスポットを当てるということで、スタッフ一同、各々のキャラに対する思い入れをぶつけあい、意見を戦わせながらも非常に楽しく作業は進行しました。

アルバム全体では、ネオジオキャラによる仮想のラジオ番組を想定し、さまざまな番組や歌を提供するというもので、バラエティに富んだ内容になっています。声優さんたちの思い入れとノリもハンパじゃなく、見事キャラクターに息を吹き込み、一人歩きさせてくれました。

また、この無謀とも思える企画に快くつきあって協力してくれたSNKのスタッフの皆様、そして何よりも愛すべきキャラクターたち。そしてみんなに支えられ完成したオフィシャルブートレグ。

存分に楽しんでやって下さい。

収録曲

B.O.F. —The Band of Fighters

1. ♪We are The B.O.F.!
2. 『ネオジオDJステーション!』/パーソナリティ：麻宮アテナ
3. ♪ためらいを焼き尽くせ!/唄：草薙京
4. 『ネオジオDJステーション!』/CM「バー・イリュージョン」
5. 『ネオジオDJステーション!』/番組1「バー・イリュージョンへようこそ」出演：キング、ユリ・サカザキ、テリー・ボガード
6. 『ネオジオDJステーション!』/「ナコルルの天気予報」
7. ♪声を聞かせて……/唄：ナコルル
8. 『ネオジオDJステーション!』/番組2「舞ちゃんの電話相談室」出演：不知火舞、八神庵、山田十平衛、チョイ・ボンゲ、草薙京
9. 『ネオジオDJステーション!』/CMそば処「八神庵（やがみあん）」
10. 『ネオジオDJステーション!』/「アテナのおたよりコーナー!」
11. ♪月の狂炎/唄：八神庵
12. 『ネオジオDJステーション!』/番組3「連続ドラマ・草薙家の一族」出演：草薙京、不知火舞、ナコルル、チョイ・ボンゲ、ユリ・サカザキ、八神庵、テリー・ボガード、山田十平衛、シャルロット、キング
13. 『ネオジオDJステーション!』/CM RPG 「草薙家の一族」
14. 『ネオジオDJステーション!』/パーソナリティ：麻宮アテナ
15. ♪恋を待ちきれない/唄：麻宮アテナ
16. 『ネオジオDJステーション!』/番組4「ナコルルのお料理ばんざい!」出演：ナコルル、八神庵、不知火舞、草薙京
17. 『ネオジオDJステーション!』/番組5「京のポエム（今日のポエム）」出演：草薙京
18. 『ネオジオDJステーション!』/CM「K・O・F2070」
19. 『ネオジオDJステーション!』/パーソナリティ：麻宮アテナ
20. ♪/B.O.F.Alive

Bonus Track

21. 『Message from B.O.F.』
22. ♪The Bass Is A Fact

VIDEO&LD 対戦もこれで楽勝!? 最強の攻略ビデオ登場!!

サムライスピリッツ天草降臨



SNK

2月5日発売
●VIDEO：PCVP-12056 ¥4,800(税込)
●LD：PCLP-00632 ¥4,800(税込)
発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

シリーズ最新作の攻略ビデオが、ついに発売される。NF攻略障による華麗な連続技や対戦プレイはもちろん、エンディング集やオリジナルキャストによるナレーションもばっちり！

見ごたえ&聴きごたえ充分のこの一本！　みんなで見てじっくり研究して、対戦で勝ちまくろう!!

〈ディレクターノーツ〉

この「天草降臨」は、なにしろキャラクター数が多い！　修羅と羅刹の2モードを持っている！　ということで、いままでのビデオとはちょっと趣向を変えた構成にしてみました。

前回に引き続き〝実戦〟を担当していただいた「ネオジオフリーク」編集部のスーパープレイヤー達が繰り広げる華麗なバトルを目一杯お楽しみ頂けるよう、あくまでも対戦プレイを主眼として、連続技とエンディング集をちりばめ、声優陣にはビデオのナビゲーション役的に参加してもらうという、「硬派」な作りにしてみたのですが、皆様の御評価はどう出るのでしょうか。

〈プレイヤーから一言〉

今回はCPU戦攻略ナシ、ということで連続技と対戦が中心なんだけど、諸々の事情により露骨なピー連続技は収録されとりません。けど、一部よく見ればわかるものがあるので、よく見てください。

対戦は…実は一部不満が残ってます。時間が限られてる（2日間）からある程度は仕方がないんだけど。でも八百長ナシの本気対戦は見る価値あると思うよ。

（ジェイケイ）

ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士 鷹、蒼炎闘士ゆーち、MASA藤原
声の出演：臼井雅基、矢野栄路、山西あつし、金田美穂、生駒治美
監修：ネオジオフリーク編集部
音楽：新世界楽曲雑技団
特典：解説書

ネオジオフリークサービス部提供 NEO・GEOオリジナルグッズ 通信販売コーナー

草薙京ジグソーパズル

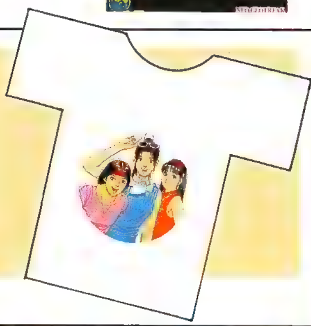
300ピース（サイズ：38cm×26cm）。



価格:1,545円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:P-KYO-01

Tシャツ

イラストは森気楼。
Lサイズのみ。



価格:2,884円
送料:B(送料一覧表参照)
商品番号:S-YMA-01

龍虎フィギュア

10体1組



価格:2,060円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:F-RYU-01

サムライスピリッツ・ミニタペストリー

価格:1,854円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:MT-SAM-01



6種類1セット
タテ200mm×ヨコ150mm

KOF'96ペタペタ転写シール



こすると紙や肌にも転写できるぞ！暗いところでも光って見えるスグレモノです。5種類1セット（どちらのタイプか必ず明記）。
タイプA:草薙京、日本チーム、新・女性格闘家チーム、新・怒チーム、餓狼チーム
タイプB:八神チーム、サイコソルジャーチーム、龍虎チーム、ボスチーム、キムチーム

価格：3、090円　送料：F（送料一覧表参照）　商品番号：TS-KOF-01

覇王丸ステッカー

ヨコ16cm×タテ8cm。2枚1組



価格:1,030円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST-HAO-03

テレホンカード

舞・ユリ・アテナのオリジナルテレカ。限定300枚!



価格:1,236円
送料:A(送料一覧表参照)
商品番号:T-YMA-04

サムライスピリッツ・タペストリー

A2サイズ(594mm×420mm)。5種類1セット。
※閑丸のみ別サイズ

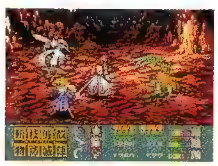


価格:3,090円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01

ソフト予約受付中！

●真説サムライスピリッツ武士道烈伝(CD版)
発売日:3月27日　価格:未定
送料:E(送料一覧表参照)　予約締切日:未定

ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法等は後日ご連絡させていただきます。



©SNK・フジテレビ・ASATSU
イラスト/しろー大野

●リアルバウト餓狼伝説スペシャル(カセット版)
発売日:未定　価格:29,870円
送料:E(送料一覧表参照)
予約入金締切日:1月20日(必着)

※RB餓狼スペシャルは、ハガキでのご予約はお受けいたしません。必ず現金書留でお申し込みください。



©SNK・1996

商品の発送には発売日より2〜3日かかります。

※サムライフィギュア、KOF'96ムービングペット、ナコルル・リムルルテレカ、ポストカード、草薙京テレカ、八神庵テレカはすべて売り切れです。新たなご注文はお受けできませんのでご了承下さい。

申込方法

A：現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号
⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。

B：郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料（手数料）の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は「00160-5-105479」です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

草薙京グローブ'96



フリーサイズ
価格:10,094円
送料:F
(送料一覧表参照)
商品番号:
G-KYO-01

草薙京ピンバッチセット'96



価格:1,030円
送料:B
(送料一覧表参照)
商品番号:
B-KYO-01

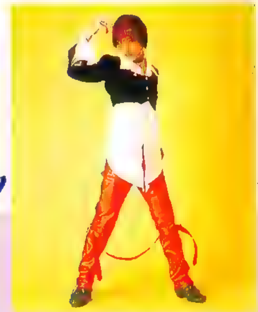
草薙京ジャケット



価格:35,844円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記。)

八神庵ジャケット

価格:30,694円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記。)



八神庵ロングシャツ

価格:20,394円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記。)

八神庵レザーボンテージパンツ

価格:30,694円　送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:LE-IOR-03
サイズ:M・L　(希望サイズを必ず明記。)

テリーキャップ

フリーサイズ
価格:3,914円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01



秘書コスチューム

●マチュア
商品番号:CS-MAT-01

●バイス
商品番号:CS-VIC-02

価格:35,844円
送料:E(送料一覧表参照)
サイズ:S・M・L
(希望サイズを必ず明記。)



※上記の商品は期限より発送が遅れる場合がございます。

ハード&周辺機器

●NEO・GEOCD
価格:33,784円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02

●NEO・GEOCDZ
価格:43,775円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NCZ-03

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1,854円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4,017円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2,678円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2,266円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1,236円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD, CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1,236円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3,605円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3,605円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。
※周辺機器に関しましては、10月9日より商品の価格が変わりましたのでご了承下さい。

送料(手数料)一覧表

A=いくつでも100円
B=いくつでも500円
C=1個100円、2個以上200円
D=2個まで500円、3個以上800円
E=1個1,000円
F=1個500円、2個以上900円
※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(『申込方法』参照)。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2〜3日、郵便振替では5〜6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認していただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】 03-5395-6314
ネオジオフリークサービス部　受付け時間　PM1:00〜PM8:00

郵便振替用紙の記入例

1枚目
口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します
左と同じ内容を記入します

2枚目
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません



　※実際の商品とロゴ等若干異なる場合があります。

NEO·GEO FREAK

3月号予告

次号は2月8日発売
定価580円(本体563円)

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

■いよいよ、全キャラ対人戦攻略～!!

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

■発売間近！　MAP紹介…できるかなぁ♡

マジカルドロップ3

■ゲーム概要&全16キャラクターを大紹介だぁ

QP

■編集部おススメの新作♡　ついにその全貌が明らかに

◆巻頭特集

KOF徹底大研究
その魅力&秘密をあらゆる角度から解析!!

◆オールドゲーム攻略

ファイターズヒストリーダイナマイト

◆もう一度愛して♡

雀神伝説

◆声優連載コラム

コング桑田～人生､あーこりゃこりゃ
生駒治美～碧い砂時計
安井邦彦～遊びは終わりだ!!

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK　2月号
第3巻第2号　通巻第21号
1997年2月1日発行(毎月1回・1日発行)
定価580円(本体563円)

発行所●株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL 03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／伊丹恭
●デスク／新井正信，田原節子
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，平田政憲，片山恵子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，蒼炎闘士ゆーち，MASA藤原，風のFLN，Dr.ちら，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟，T-DEN，ISHTAR，H.K，G・ARM，ウェッピン＝イレーヌ，無双拳士ま
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣・山口勉・桂田和昭)，根津修一，村木哲雄，松永一美，渋川賢司，早川知代子，APO　DESIGN(北田晴美・平井勉)，小野真由美
●サービス部／森さくら
●広告営業部／小串紀博，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●明けましておめでとうございます。去年はやり残した事が一杯あったけど、今年はがんばりますので、よろしくね。というわけで、新年の初仕事はやはり大掃除かもしれない。　(勝俣)
●田舎に引っ込んで昆虫採集とか野山を駆け巡りながら生活したい今日この頃。オウゴンオニクワガタ採りてぇ。つー訳で、RB餓狼SPではテリー使うことに決定。あと双角。　(伊丹)
●やっとCDウォークマンをゲット。これでいつでもザバダックが聞けるッス。あとU．F．Oとかコーザとか、SDPとかかせきさいだぁとか。わくわく7の音楽CDも買うか。(新井)
●未だ音楽が足りない私に友達がCDをくれた。久々に感動したよ。どうもありがとうね。同様に兄貴が足りない私に友達が兄貴ソフトをくれた。どうもありがとうね。私幸せ。　(田原)
●今年はぜったいに、嫁にはいかないゾ～！
何故なら、去年の2月号の編集後記に「今年こそ嫁に行く」と書いて、行けなかったからだ。意味なし。即死。いや～ん♡　(稲葉)
●この前電車の中で思い出し笑いを堪えられなくて途中下車した。まさるさんとピエールのせいだ。それにしても火月はナイスだね。あのオプション眉がいい感じだ。おらおら～！(蒲地)
●なんかぁ～、最近変な声のせいで少しノイローゼ気味。おかげでギャルしゃべりに拍車がかかって。もうすぐ歳とるってゆーのにこんなんでいいのかなってカンジィ～♡　ヤベ～。(林)
●最近ゲーセンでゴン太くんをゲット！　2つ取れたので1つをちんかまさんにあげたところ、ちんかまさんのゴン太くんは、たまにうらやましいトコにいる。ドコかはひみつ。　(平田)
●へっぽこたんくイカス。特に前進とパチンコ砲。性能もなかなかで、「狙撃ぃ～」とかいいながらウハウハやってます。それにしてもRBスペシャルのフランコって？　(ジェイケイ)
●うひょ。ブレイカーズやばいって面白すぎ。俺的にはヒット。それはそうと、先日壱万円ポッキリで愛車モスケロ号を購入。これで家からとんよこまで夜中でも出撃ぶひ！　(モリスケ)
●ぶへっ。この間、秋葉原で天サムやったけど惨敗！ ぜんぜん連勝できましぇんでした。あひ。
次は餓狼。ちと気合いを入れて、再び秋葉原へGO！　アンディしゃんで頑張るぞぉ。(鷹)
●貴方は～²。私の好物よ…って、頭のヒューズがイカれたまま(森さん曰く)新年おめでと。今年はNF読者とナイト&デイで接していきたいね♡　ならんでってな感じッチ。　(ゆーち)
●今月強く思ったこと。左下奥歯3本がいてーずら。ただそんだけ。歯は磨いとけよ。ところで、ピエールの声良くねーッスか？　ンフーンフーアハーン。　(MASA藤原)
●最近スコアラー能力落ちまくり。ちら師匠は現役なのになぁ。らいでんふぁいたーずも上達しない。ところで、オールドゲームでビューポの稼ぎ攻略やりません？　(DSP-たろりん)
●確かにわたしは京が好きですが、この編集部には、もっとディープな庵ファンとギービリファンと火月ファンとユリファンがいます。それどころか…いえ、ここでは言えません…。(森)

NEO·GEO FREAK PRESENT for you
プレゼントコーナー



1 ネオジオCDZ／3名
（ネオジオフリーク編集部）



2 K・O・F'96 CDソフト／3名（SNK）



3 サムライスピリッツ天草降臨音楽CD／3名
（ポニーキャニオン／サイトロン＆アート）



4 ネオジオCDスペシャル／3名
（SNK）



5 草薙京等身大POP（組み立て式）／3名（SNK）



6 サムライスピリッツ天草降臨　ポスター／10名（SNK）



7 '97SAMURAI WORLD・SNK CALENDER／10名
（SNK）

声優サイン入り色紙（各3名）

8．野中政宏　9．安井邦彦　10．橋本さとし　11．モンスター前塚
12．曽木亜古弥　13．さとう珠緒　14．ほりえかおり　15．島よしのり
16．斉藤亜紀子　17．辻　裕子　18．弓　雅枝　19．臼井雅基
20．コング桑田　21．小市慢太郎　22．金田美穂　23．生駒治美
24．松本恵　25．及川直紀　26．山西惇



応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切りは2月9日必着。
発表は4月号（3月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク12月号プレゼント当選者発表

①風雲スーパータッグバトルポスター
吉岡禎師・京都府／吉田将秀・神奈川県／黒澤有希・山形県／渡辺奈都・宮城県／小泉貴青・東京都／木下紀子・鳥取県／中野晶京都府／小林裕世・新潟県／熊谷直樹・青森県／西田繁樹・北海道／河野聡之・東京都／堀田英昭・岐阜県／幸山誠治・千葉県／鈴木俊詳・愛知県／福地昌也・沖縄県
②KOF'96ポスター
伊藤光範・茨城県／佐藤健太・宮城県／羽佐田康人・愛知県／尾上知子・神奈川県／山内宏樹・福岡県
③真サムライスピリッツ柳生十兵衛テレフォンカード
斉藤洋明・東京都／若菜哲也・愛知県／綱島基子・茨城県／茶谷良彦・愛知県／伊吹つかさ・大分県
④野中サイン入りテレフォンカード
広川裕子・大阪府／森島孝臣・熊本県／宇佐美充・栃木県
⑤ソニックウィングス音楽CD
千葉聖子・岩手県／川上弘幸・鹿児島県／宮内龍・愛媛県
⑥ガンガン行進曲音楽CD
成田幸代・福井県／斉藤勝弘・新潟県／石田光・秋田県
⑦トップハンター音楽CD
菊地伸広・岩手県／長橋瞳・新潟県／加藤広美・大阪府
⑧溝口誠ハンドタオル
坂本憲明・香川県／三浦浩二・山口県／小竹浩史・三重県／峯野桂一・愛知県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。



鬼
「懺悔の手には…」
EPISODE 3: PENANCE
「悪意」
EPISODE 3: MALICE
「汚れ無き悪戯」
EPISODE 2: MISCHIEF
「絶対に諦めない！」
FINAL EPISODE: NEVER GIVE UP!
「錆色の掌握者」
EPISODE 3: RUST
「虚空の星」
FINAL EPISODE: HEAVENS ABOVE
「運命の女神よ！」
FINAL EPISODE: DESTINY
GAME OVER



NEO·GEO FREAK
1997年2月1日発行 発行人/中西吉永 編集人/勝俣 薫 発行/株式会社 芸文社
580YEN
雑誌07225-2
T1007225020584